

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

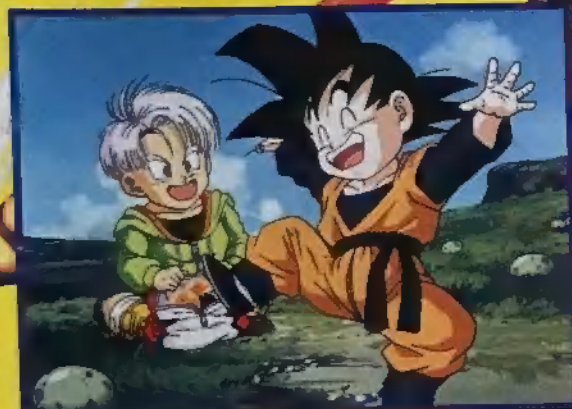
CONSOLES

Formule plus mieux mieux aux biotesteurs actifs

Formule plus mieux mieux aux biotesteurs actifs

DBZ

Le film événement



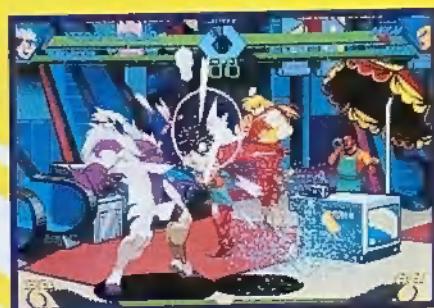
NEW RIDGE RACER

**Plus vite, plus beau,
plus fort**



SOUL EDGE

NAMCO ENFLAMME LA PLAYSTATION



X-MEN vs STREET FIGHTER

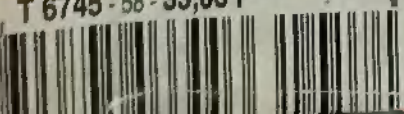
Le choc des titans

**NOUVELLE
FORMULE
212 pages!!!**



MEGA CONCOURS
 Une borne d'arcade Tekken 2,
 10 Playstation et 50 jeux
 Tekken 2 à gagner!
 Rendez-vous en page 92

T 6745 - 58 - 33,00 F



L'espace GOODIES

DBZ ET SAILOR MOON A GOGO !

- Produits OFFICIELS !
- DBZ : Cahiers, classeurs, taille-crayon, porte-clés, trousse, sac à dos...
- SAILOR MOON : Cahiers, carnets d'adresse, papier à lettres, autocollants...



CARTES US



BATMAN

- BATMAN FOREVER : Hologram Cards, Metal Cards, à collectionner !

CD AUDIO

B.O. COBRA

- Les meilleures musiques de la série.
- Un CD INÉDIT, même au Japon !
- Un livret en français.

EXCLUSIF !

Crying FREEMAN

SPIDERMAN



EXCLUSIF !



LE NOUVEAU SPIDERMAN

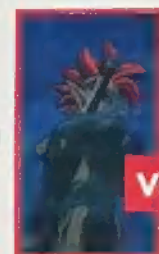
- La toute nouvelle série de SPIDERMAN que vous avez pu voir récemment sur TF1.
- 3 épisodes par cassette.
- Des séquences étonnantes en image de synthèse !

APRÈS LE MANGA ET LE FILM, LES OAV !

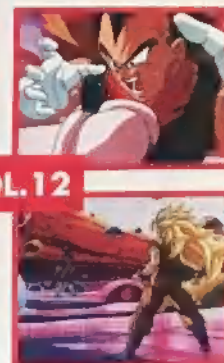
- Le dessin animé tiré du célèbre manga de Ryoichi Ikegami
- Un dessin animé extrêmement fidèle au manga.
- 4 épisodes de 50 minutes environ.
- Version française INTÉGRALE.
- Réservé aux adultes.



DRAGON BALL Z



VOL. 12



ENFIN À LA VENTE EN VIDÉO !

- LE FILM, tel qu'il est sorti au cinéma l'année dernière.
- Deux histoires complètes DÉTONANTES, mettant en scène JANEMBA et TAPION.
- Génériques originaux japonais conservés.
- Version française.
- Durée : 90 minutes.

ÉDITÉ PAR :



DARKSIDE BLUES



DE HIDEYUKI KIKUCHI

- "Une planète Terre entièrement contrôlée depuis un satellite, une poignée de rebelles qui survit, un quartier de Tokyo déclaré Zone Neutre, et un étrange personnage se faisant appelé DARKSIDE..."
- D'après l'œuvre de Hideyuki Kikuchi (La cité interdite, Monster City, Vampire Hunter D...).
- V.O. Sous-titrée.
- Film cinéma (durée : 114 minutes).

LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR



POUR LA PREMIÈRE FOIS EN VIDÉO !

- La série complète en version INTÉGRALE.
- Image et son entièrement REMASTERISÉS.
- 4 épisodes par cassette (100 minutes de dessin animé).
- INCLUS : Tous les reportages en fin d'épisode.

CALENDRIER DES SORTIES

- Vol. 1 & 2 : DISPONIBLES
- Vol. 3 & 4 : Novembre 96
- Vol. 5 & 6 : Janvier 97
- Vol. 7 & 8 : Mars 97
- Vol. 9 & 10 : Mai 97

8 TROMBINO

Consoles+ s'attaque aux programmes de télévision... Le monde de l'audiovisuel est en alerte rouge!

12 JAPON

Les nouveaux jeux de la Nintendo 64, la M2 disséquée, le Tokyo Game Show et tous les jeux que vous ne verrez nulle part ailleurs.

56 ANIMÉ+

Les premières images du prochain film "Dragon Ball Z 2" et les nouveautés mangas.

66 NEWS

Nouvelle formule, nouvelles News, découvrez l'actualité sous toutes ses facettes: jeux vidéo, bandes dessinées, jeux de rôles et cartes à jouer.

76 WORK IN PROGRESS

Découvrez Pandemonium, LE jeu de plates-formes 3D de la Playstation.

80 PREVIEWS

Un tour d'horizon des prochains jeux à venir sur votre console. Noël approche et cela se sent!

108 SALON

L'ECTS de Londres a accueilli durant quelques jours Virtua Fighter 3, Disruptor, Reloaded... l'Angleterre en tremble encore.

118 TESTS

Wipeout 2097, Die Hard Trilogy, Fighting Vipers, Burning Road, les Schtroumpfs 2... Il y en a pour tous les goûts et toutes les consoles! Qu'on se le dise.

182 SPEEDY

Speedy grignote les jeux avec appétence.

184 TIPS

Switch, quand il ne mange pas le Crunch de Spy, vous offre les meilleurs tips du moment.

188 SOLUCE

Suite et fin de Resident Evil.

198 KILLER

Ze, que l'on surnomme déjà le Jean-Paul des sans-console, vous fait son sermon. Silence!

200 COURRIER

Un souci avec votre ami(e), votre belle-mère qui vient passer le week-end à la maison? No problemo, Bomboy est là!

P.130



De l'arcade à la Saturn, Fighting Vipers n'a rien perdu de sa vivacité.

P.102

Tomb Raider, bébé et photos inédites... Pouvez-vous rêver mieux?

P.150



Tekken 2 sort enfin en version officielle!

P.56

"Dragon Ball Z 2" dans toutes les bonnes salles en octobre.

P.20



Les dinos débarquent sur N64. C'est dans Turok, et ça va être...

DERNIÈRE MINUTE:
LA NINTENDO 64
SORTIRA EN FRANCE
EN MARS 97!

P.82

Soul Edge détrôné-t-il Tekken?

P.118



Enfin le test de Burning Road, le "Daytona USA" de la Playstation.

P.122



La Saturn tient son Doom-like: Exhumed. Une petite merveille.

P.76

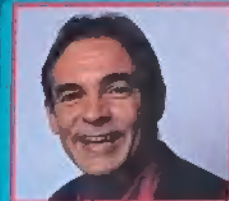


LE jeu de plates-formes de Noël sur Playstation: Pandemonium.

P.114

Wild y était l'une des bonnes surprises de l'ECTS 96.

EDITO



Voilà, vous tenez dans vos mains le premier numéro du Consoles+ nouveau, celui qui est encore + beau! En fait, cela fait plus de six mois que nous travaillons sur la nouvelle maquette de C+, et je dois reconnaître que nous sommes satisfaits du résultat. Mais le plus important, c'est qu'il vous plaise, ce nouveau look, aussi n'hésitez pas à nous écrire pour dire ce que vous en pensez et nous faire part de vos observations.

Une nouvelle maquette c'est bien, mais plus de pages c'est encore mieux! Chaque mois, Consoles+ vous offrait plus de pages que la plupart de ses concurrents, mais nous avons pensé que ce n'était pas suffisant. Alors nous n'avons pas hésité, nous avons décidé de vous offrir 80 pages de plus. Il y a 212 pages, le Consoles+ nouveau. De loin, c'est le plus gros mag de la presse jeux vidéo en France, plus du double de pages que plusieurs de nos concurrents.

+ de pages = + de tests, + de previews, + de reportages... + D'INFO! Tu le crois, ça? Alain Hughes-Lacour

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

ANDRETTI RACING (PLAYSTATION)	170
BLAM MACHINE HEAD (PLAYSTATION)	158
BURNING ROAD (PLAYSTATION)	118
DARK SAVIOR (SATURN)	138
DARKSTALKERS (PLAYSTATION)	142
DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)	126
EXHUMED (SATURN)	122
FIGHTING VIPERS (SATURN)	130
FINAL DODM (PLAYSTATION)	164
JUMPING FLASH! 2 (PLAYSTATION)	154
LES SCHTROUMPS 2 (SUPER NINTENDO)	162
LUFIA 2 (SUPER NES)	178
PENNY RACERS (PLAYSTATION)	166
REALM (SUPER NINTENDO)	168
SAMURAI SHODOWN 3 (PLAYSTATION)	172
TEKKEN 2 (PLAYSTATION)	150
TOKYO BATTLE (PLAYSTATION)	176
TOSHINDEN 2 PLUS (PLAYSTATION)	125
TUNNEL BI (PLAYSTATION)	146
VIRTUA FIGHTER KIDS (SATURN)	174
WIPEOUT 2097 (PLAYSTATION)	134

Nous tenons à remercier les boutiques suivantes: ADGO, CAPTAIN GAMES, ESPACE 3, ESPACE VIDEO, GAME PARTNER, GAME STATION, LE DIFFUSION, MICROMANIA, SAMOURAI, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY. Merci vraiment merci! Si, si, on insiste... Ainsi que METATOOLS pour ses logiciels de création graphique (Kul's Power Goo, Bryce 2 et KPT 3) qui ont permis la réalisation de certains fonds de page.

COUVERTURE CONSOLES+. © NAMCO 1996

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

FORMULA 1 NEW

Faites votre choix parmi les 35 meilleurs pilotes mondiaux et tentez de prendre la pole position des 16 Grands Prix d'une saison de F1 pour devenir le Champion du Monde.



ADELAIDE
Avec ses 24 combattants plus féroces que jamais, une grande liberté et des enchevêtrements d'ours rare violence, Namco signe le meilleur jeu de basket 3D de l'année !

TEKKEN 2
Avec ses 24 combattants plus féroces que jamais, une grande liberté et des enchevêtrements d'ours rare violence, Namco signe le meilleur jeu de basket 3D de l'année !

RAGING SKIES
Le plus grand jeu de tir sur PlayStation ! Des graphismes en 65000 couleurs et une très bonne ambiance sonore ! Vous devrez comprendre ce qui s'est passé sur une île, Myst, totalement déserte... ou presque.



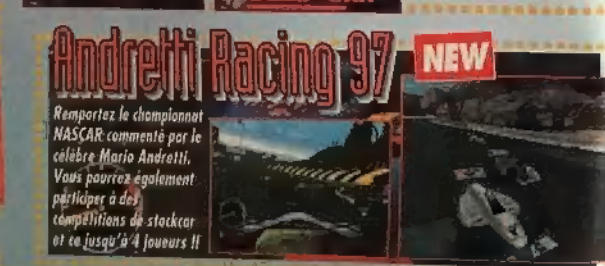
La PlayStation + 1 Manette 1490 F



Le catalogue PlayStation n°3
24 pages tout en couleurs, disponible chez Micromania !!

DIE HARD
Des graphismes 3D hallucinants et une action époustouflante : un cocktail qui fait de ce jeu une bombe sur PSX. Déjouez des terroristes dans une immense tour de cristal, protégez des innocents dans un aéroport ou désamorcez des bombes dans New-York en taxi : 3 jeux en 1 reprenant les 3 sujets des 3 films. Que demander de mieux !

Andretti Racing 97
Rempartez le championnat NASCAR commenté par le célèbre Mario Andretti. Vous pourrez également participer à des compétitions de stockcar et ce jusqu'à 4 joueurs !!



Myst
Le plus grand jeu de tir sur PlayStation ! Des graphismes en 65000 couleurs et une très bonne ambiance sonore ! Vous devrez comprendre ce qui s'est passé sur une île, Myst, totalement déserte... ou presque.

4 NOUVEAUX MICROMANIA POUR LA RENTRÉE !

- MICROMANIA CRETEIL**
Ouvert fin septembre !
- MICROMANIA ITALIE 2**
Ouvert fin septembre !
- MICROMANIA BELLE ÉPINE**
Ouvert !!
- MICROMANIA GRAND VAR**
Ouvert !!

LES 4 NOUVEAUX MICROMANIA !

HIT NIGHTS
Avec une totale liberté de mouvement dans un univers tout en 3D aux graphismes féeriques, ce jeu révolutionne le jeu de mouvement dans cette catégorie du pays des rêves. Sa nouvelle mascotte ravira petits et grands !



NBA ACTION
Un jeu de basket du meilleur niveau pour la Saturn ! Avec toutes les équipes de la NBA, vous pourrez participer jusqu'à 10 joueurs, y compris les équipes All Stars (Est-Ouest).



ATHLETE KINGS
Un jeu de 100 m, 400 m, 1500 m, 110 m haies, 400 m haies, 100 m, 200 m, 400 m, 800 m, 1600 m, 3200 m, 6400 m, 12800 m, 25600 m, 51200 m, 102400 m, 204800 m, 409600 m, 819200 m, 1638400 m, 3276800 m, 6553600 m, 13107200 m, 26214400 m, 52428800 m, 104857600 m, 209715200 m, 419430400 m, 838860800 m, 1677721600 m, 3355443200 m, 6710886400 m, 13421772800 m, 26843545600 m, 53687091200 m, 107374182400 m, 214748364800 m, 429496729600 m, 858993459200 m, 1717986918400 m, 3435973836800 m, 6871947673600 m, 13743895347200 m, 27487790694400 m, 54975581388800 m, 109951162777600 m, 219902325555200 m, 439804651110400 m, 879609302220800 m, 1759218604441600 m, 3518437208883200 m, 7036874417766400 m, 14073748835532800 m, 28147497671065600 m, 56294995342131200 m, 112589990684262400 m, 225179981368524800 m, 450359962737049600 m, 900719925474099200 m, 1801439850948198400 m, 3602879701896396800 m, 7205759403792793600 m, 14411518807585587200 m, 28823037615171174400 m, 57646075230342348800 m, 115292150460684697600 m, 230584300921369395200 m, 461168601842738790400 m, 922337203685477580800 m, 1844674407370955161600 m, 3689348814741910323200 m, 7378697629483820646400 m, 14757395258967641292800 m, 29514790517935282585600 m, 59029581035870565171200 m, 118059162071741130342400 m, 236118324143482260684800 m, 472236648286964521369600 m, 944473296573929042739200 m, 1888946593147858085478400 m, 3777893186295716170956800 m, 7555786372591432341913600 m, 15111572745182864683827200 m, 30223145490365729367654400 m, 60446290980731458735308800 m, 120892581961462917470617600 m, 241785163922925834941235200 m, 483570327845851669882470400 m, 967140655691703339764940800 m, 1934281311383406679529881600 m, 3868562622766813359059763200 m, 7737125245533626718119526400 m, 15474250491067253436239052800 m, 30948500982134506872478105600 m, 61897001964269013744956211200 m, 123794003928538027489912422400 m, 247588007857076054979824844800 m, 495176015714152109959649689600 m, 990352031428304219919299379200 m, 1980704062856608439838598758400 m, 3961408125713216879677197516800 m, 7922816251426433759354395033600 m, 15845632502852867518708790067200 m, 31691265005705735037417580134400 m, 63382530011411470074835160268800 m, 126765060022822940149670320537600 m, 253530120045645880299340641075200 m, 507060240091291760598681282150400 m, 1014120480182583521197362564300800 m, 2028240960365167042394725128601600 m, 4056481920730334084789450257203200 m, 8112963841460668169578900514406400 m, 16225927682921336339157801028812800 m, 32451855365842672678315602057625600 m, 64903710731685345356631204115251200 m, 129807421463370690713262408230502400 m, 259614842926741381426524816461004800 m, 519229685853482762853049632922009600 m, 1038459371706965525706099265844019200 m, 2076918743413931051412198531688038400 m, 4153837486827862102824397063376076800 m, 8307674973655724205648794126752153600 m, 16615349947311448411297588253504307200 m, 33230699894622896822595176507008614400 m, 66461399789245793645190353014017228800 m, 132922799578491587290380706028034457600 m, 265845599156983174580761412056068915200 m, 531691198313966349161522824112137830400 m, 1063382396627932698323045648224275660800 m, 2126764793255865396646091296448551321600 m, 4253529586511730793292182592897102643200 m, 8507059173023461586584365185794205286400 m, 17014118346046923173168730371588410572800 m, 34028236692093846346337460743176821145600 m, 68056473384187692692674921486353642291200 m, 136112946768375385385349842972707284582400 m, 272225893536750770770699685945414569164800 m, 544451787073501541541399371890829138329600 m, 1088903574147003083082798743781658276659200 m, 2177807148294006166165597487563316553318400 m, 4355614296588012332331194975126633106636800 m, 8711228593176024664662389950253266213273600 m, 17422457186352049329324779900506532426547200 m, 34844914372704098658649559801013064853094400 m, 69689828745408197317299119602026129706188800 m, 139379657490816394634598239204052259412377600 m, 278759314981632789269196478408104518824755200 m, 557518629963265578538392956816209037649510400 m, 1115037259926531157076785913632418075299020800 m, 2230074519853062314153571827264836150598041600 m, 4460149039706124628307143654529672301196083200 m, 8920298079412249256614287309059344602392166400 m, 17840596158824498513228574618118689204784332800 m, 35681192317648997026457149236237378409568665600 m, 71362384635297994052914298472474756819137331200 m, 142724769270595988105828596944949513638274662400 m, 285449538541191976211657193889899027276549324800 m, 570899077082383952423314387779798054553098649600 m, 1141798154164767904846628775559596109106197299200 m, 2283596308329535809693257551119192218212394598400 m, 4567192616659071619386515102238384436424789196800 m, 9134385233318143238773030204476768872849578393600 m, 18268770466636286477546060408953537745699156787200 m, 36537540933272572955092120817907075491398313574400 m, 73075081866545145910184241635814150982796627148800 m, 146150163733090291820368483271628301965593254297600 m, 292300327466180583640736966543256603931186508595200 m, 584600654932361167281473933086513207862373017190400 m, 1169201309864722334562947866173026415724746034380800 m, 2338402619729444669125895732346052831449492068761600 m, 4676805239458889338251791464692105662898984137523200 m, 9353610478917778676503582929384211325797968275046400 m, 18707220957835557353007165858768422651595936550092800 m, 37414441915671114706014331717536845303191873100185600 m, 74828883831342229412028663435073690606383746200371200 m, 149657767662684458824057326870147381212767492400742400 m, 299315535325368917648114653740294762425534984801484800 m, 598631070650737835296229307480589524851069969602969600 m, 1197262141301475670592458614961179049702139939205939200 m, 2394524282602951341184917229922358099404279878411878400 m, 4789048565205902682369834459844716198808559756823756800 m, 9578097130411805364739668919689432397617119513647513600 m, 19156194260823610729479337839378864795234239027295027200 m, 38312388521647221458958675678757729590468478054590054400 m, 76624777043294442917917351357515459180936956109180108800 m, 153249554086588885835834702715030918361873912218360217600 m, 306499108173177771671669405430061836723747824436720435200 m, 612998216346355543343338810860123673447495648873440870400 m, 1225996432692711086686677621720247346894991297746881740800 m, 2451992865385422173373355243440494693789982595493763481600 m, 4903985730770844346746710486880989387579965190987526963200 m, 9807971461541688693493420973761978775159930381975053926400 m, 19615942923083377386986841947523957550319860763950107852800 m, 39231885846166754773973683895047915100639721527900215705600 m, 78463771692333509547947367790095830201279443055800431411200 m, 156927543384667019095894735580191660402558886111600862822400 m, 313855086769334038191789471160383320805117772223201725644800 m, 627710173538668076383578942320766641610235544446403451289600 m, 1255420347077336152767157884641533283220471088892806902579200 m, 2510840694154672305534315769283066566440942177785613805158400 m, 5021681388309344611068631538566133132881884355571227610316800 m, 10043362776618689222137263077132266265763768711142455220633600 m, 20086725553237378444274526154264532531527537422284910441267200 m, 40173451106474756888549052308529065063055074844569820882534400 m, 80346902212949513777098104617058130126110149689139641765068800 m, 160693804425899027554196209234116260252220299378279283530137600 m, 321387608851798055108392418468232520504440598756558567060275200 m, 642775217703596110216784836936465041008881197513117134120550400 m, 1285550435407192220433569673872930082017762395026234268241100800 m, 2571100870814384440867139347745860164035524790052468536482201600 m, 5142201741628768881734278695491720328071049580104937072964403200 m, 10284403483257537763468557390983440656142099160209874145928806400 m, 20568806966515075526937114781966881312284198320419748291857612800 m, 41137613933030151053874229563933762624568396640839496583715225600 m, 82275227866060302107748459127867525249136793281678993167430451200 m, 164550455732120604215496918255735050498273586563357986334860902400 m, 329100911464241208430993836511470100996547173126715972669721804800 m, 658201822928482416861987673022940201993094346253431945339443609600 m, 1316403645856964833723975346045880403986188692506863890678887219200 m, 2632807291713929667447950692091760807972377385013727781357774438400 m, 5265614583427859334895901384183521615944754770027455562715548876800 m, 10531229166855718669791802768367043231889509540054911125431097753600 m, 21062458333711437339583605536734086463779019080109822250862195507200 m, 42124916667422874679167211073468172927558038160219644501724391014400 m, 84249833334845749358334422146936345855116076320439289003448782028800 m, 168499666669691498716668844293872691710232152640878578006897564057600 m, 336999333339382997433337688587745383420464305281757156013795128115200 m, 673998666678765994866675377175490766840928610563514312027590256230400 m, 1347997333357531989733350754350981533681857221127028624055180512460800 m, 2695994666715063979466701508701963067363714442254057248110361024921600 m, 5391989333430127958933403017403926134727428884508114496220722049843200 m, 10783978666860255917866806034807852269454857769016228992441444099686400 m, 21567957333720511835733612069615704538909715538032457984882888199372800 m, 43135914667441023671467224139231409077819431076064915969765776398745600 m, 86271829334882047342934448278462818155638862152129831939531552797491200 m, 172543658669764094685868896556925636311277724304259663879063105594982400 m, 345087317339528189371737793113851272622555448608519327758126211189964800 m, 690174634679056378743475586227702545245110897217038655516252422379929600 m, 1380349269358112757486951172455405090490221794434077311032504844759859200 m, 2760698538716225514973902344910810180980443588868154622065009689519718400 m, 5521397077432451029947804689821620361960887177736309244130019379039436800 m, 11042794154864902059895609379643240723921774355472618488260038758078873600 m, 22085588309729804119791218759286481447843548710945236976520077516157747200 m, 44171176619459608239582437518572962895687097421890473953040155032315494400 m, 88342353238919216479164875037145925791374194843780947906080310064630988800 m, 176684706477838432958329750074291851582748389687561895812160620129261977600 m, 353369412955676865916659500148583703165496779375123791624321240258523955200 m, 706738825911353731833319000297167406330993558750247583248642480517047910400 m, 1413477651822707463666638000594334812661987117500495166497284961034095820800 m, 2826955303645414927333276001188669625323974235000990332994569922068191641600 m, 5653910607290829854666552002377339250647948470001980665989139844136383283200 m, 11307821214581659709333104004754678501295896940003961331978279688272766566400 m, 22615642429163319418666208009509357002591793880007922663956559376545533132800 m, 45231284858326638837332416019018714005183587760015845327913118753091066265600 m, 90462569716653277674664832038037

"Regarde tant que tu peux, zappe tant que tu veux"

Ce mois-ci, Consoles+, toujours plus généreux, vous offre en exclusivité les premières pages d'un nouveau magazine de programmes télé: "Télé 7 Bourres de Poche". D'un coup d'œil un seul, tout ce qu'il faut voir à la télé pour mourir complètement idiot.

JOUEZ AVEC TÉLÉ 7 BOURRES DE POCHE CHERCHER L'ERREUR

"Télé 7 Bourres de Poche" vous propose comme chaque semaine un jeu hautement intellectuel. Il s'agit du jeu des 876 345 erreurs. En reproduisant les photos de gauche, notre maquettiste, un garçon brave mais imbu, a truqué celles de droite! Dénoncez-le à la police en découvrant les 876 345 erreurs qu'il a commises sciemment.

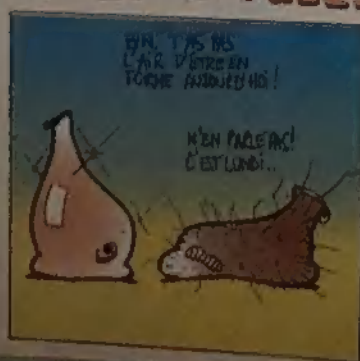
BRAVO!



ENCORE BRAVO!



Les aventures de Gouille & Boule



COURRIER, LA HAINE EST À VOUS

Que sont devenus nos vrais acteurs?

Je suis un téléspectateur, âgé de 38 ans, mécontent de "TF Thune". Je regrette que cette chaîne ne diffuse plus la géniale émission "Tournez Nadège". Cette émission était vraiment formidable et les acteurs plus vrais que nature. Depuis son arrêt, je suis "L'Injuste Prix", mais là, on voit bien que ce ne sont pas des vrais acteurs. A moi, on me la fait pas (vingt ans de Légion)!

Gérard Menfalm, 75 Paris

Revue de bétail

Moi je trouve que les séries "Les Nouvelles Mémés d'à côté" et "L'Ecole du pognon" manquent d'action, d'érotisme et de cascades. De plus, on veut nous faire croire que dans la vie, tout est facile. C'est même pas vrai d'abord! Et pis d'ailleurs, pourquoi "Beverly Hills" a-t-elle été remplacée par "Les vacances, pas l'amour"? Heureusement, ma femme et moi apprécions chaque jeudi soir sur Transe 2 le magnifique feuilleton "Ça urge".

Là, au moins, on voit de jolies infirmières (presque) nues. En plus, ça pisse le sang, et j'aime ça.

M. et R. Beauts,
36 Issoudin.

Sébastien bon, j'arrive!

Je regarde tous les jours avec ma fille, malgré notre grande différence d'âge, la série "L'Ecole du pognon" sur TF Thune. C'est très amusant, les acteurs sont absolument formidables. C'est simple, j'ai l'impression de voir du Lelouch. Les comédiens semblent sortis tout droit du cours Florent ou de Maths Sup: vraiment ce sont des grands! Sébastien Corniaud, dans le rôle de la vache folle, est particulièrement convaincant: dommage qu'il meure si vite! Oui, c'est vraiment dommage, car il est blond et musclé (j'aime les blonds et musclés).

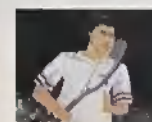
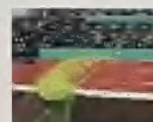
Odile Boutchil,
92 St-Cloud.

Envoyez-nous vos lettres pour dire ce que vous pensez des émissions qu'on vous inflige. Nous ne les publions jamais mais on sait que ça vous occupe...
Envoyez-les à
Consoles+, Courrier des lecteurs
150, rue Gallieni,
92314 Boulogne-Billancourt Cedex.

C'est Réel



Il revient pour vous donner votre plus grande leçon de Tennis. Protéger votre écran car son retour est 32 fois plus puissant.



"Une excellente simulation probablement la meilleure de la catégorie"
JOYPAD



SAMPRAS EXTREME TENNIS™

Sportsmaster
WORLD CLASS PLAYERS

Codemasters

LE PROGRAMME REPREND APRÈS LA PUB

TF

Mercredi 2 octobre

6.00 Intrigation

Série française (re-re-rediff.).

Mal au ventre

Marc a mal au ventre depuis que Pierre lui a volé son pull-over rouge. Heureusement, Chantal, la sympathique voisine de Michel, a retrouvé le téléphone d'Henri. Marc retrouvera-t-il la santé? Réponse dans le prochain épisode.

6.12 Quelle aventure

Série française.

Pas de chance

Non, décidément, ce n'est vraiment pas de chance.

7.30 Kro Club été

Divertissement

Spy, le si sympathique animateur du Kro Club de l'été, vous présente ses plus belles cannettes de Kro. Des vertes, des rouges, des qui pétillent et émeuvent!



9.00 Club Dorlothee matin

Divertissement

Super, c'est génial! Dorlothee et Liliane, plus belles que jamais, vous offrent des dizaines et des dizaines de dessins animés super géniaux. "Dragon Boule Z", "C'est l'heure Mounoune", "Nické Lgarçon", "Le Miel et les Mouches", "Jeanine et Pierre". On va s'éclater. Mais ce n'est pas tout, les Baraques, accompagnées de Dorlothee et de sa voix Tété! vous chanteront leur dernière merveille, qui est déjà un hit: "Lobotomi, Lobotomi".

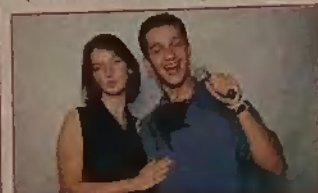


11.40 La Roue de l'Infortune

La roue tourne, enfin!

12.15 L'Injuste Prix

Comme chaque jour, Ph. Pissollet divertit les ménagères quinquagénaires en jonglant avec son micro et en posant avec de sacrées potiches. On n'a pas fait Bac +5 pour rien!



13.00 Journal

Aujourd'hui, lundi 2 octobre, rien de nouveau à signaler: tout va au plus mal dans le monde. Eltsine reprend des vacances à l'hôpital, Juppé est toujours Premier ministre et les Africains de l'église Saint-Bernard ont à leur 112^e jour de grève de la faim. Que fait la police?

13.40 Les Braises de l'amour

Feuilleton américain, 1012^e épisode.

Michael Baldwin propose encore un contrat à Cricket dans le cabinet d'avocats. Mais, comme toujours, Cricket est à sa partie de golf. Le rendez-vous est reporté au lendemain pour la 1012^e fois. Patience.

14.30 L'Hôtel de passe

Série allemande.

Krita Herzberg continue de semer le trouble entre Zebda Schtroutz et Nena Biederman. Malheureusement pour elle, le baron Ziemerman n'a pas trouvé le mot sous la porte de sa chambre. Crotte.

15.30 La Vie des animaux

Reportage à Consoles+



Le Panda n'aime pas l'eau. On le sait maintenant, il ne supporte pas non plus les suppositoires à l'eucalyptus. Cette découverte scientifique de la plus haute importance devrait expliquer son comportement sexuel. Une enquête minutieuse menée dans les locaux de Consoles+, des images criantes de vérité. Attention, certaines images sont susceptibles de choquer la sensibilité des plus jeunes.

16.25 Club Dorlothee après-midi

Dorlothee et Liliane sont de retour, encore plus belles que ce matin! Elles nous présentent leur Sitcon favori: "Premiers Palots" (épisode "Me touche pas là"). On retrouve aussi la rubrique du Docteur Grobe, l'ami du bichon, le top hit 50 des disques de Dorlothee et son dernier clip "Bonheur City, ty-ty" (en couleur mais sans le son).



17.35 Les Mamies d'en face

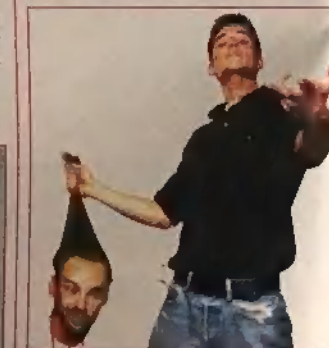
Sitcon, série française, oui monsieur!

Les aventures amoureuses au quotidien de trois mamies et de leurs voisins de palier... Un vrai bonheur. A vos magnétoscopes!

18.00 L'Ecole du pognon

Sitcon, série française. Encore? Eh oui...

Jérémy, le plus grand professeur de théâtre de la capitale, s'éprend de Rita sous les yeux de Julie. Cette dernière, folle de jalousie, se jette dans les bras de Guillaume alors que celui-ci embrasse goulûment Agnès. Ils sont emmenés d'urgence (par Rita) à l'hôpital Necker (Jérémy et Agnès), où les médecins vont tenter de les démêler (pas Julie). Un vrai sac de noeuds...



Toubib or not toubib?

18.25 Jamais 2 sans trois...

Sitcon, série française, hélas...

Valentine répare le pédalier de sa bicyclette quand Thomas entre dans son appartement et se pend avec la chaîne. Pendant ce temps, Jennifer prépare un gros joint à Charlotte.

19.25 La Chanson massacrée

Jeu stupide. Présentation: C. Jérôme

A éviter absolument. C clair?

20.00 Journal

Le présentateur a changé (il a un petit air triste très crédible). Pour les titres et les reportages, cf. édition du midi.

Mercredi 2 octobre

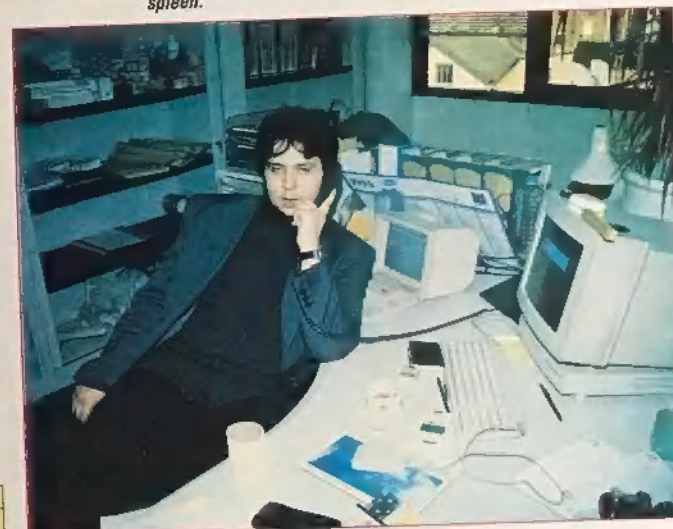
20.50 LA GRANDE PANDOUILLE



Feuilleton français inédit en un seul épisode. Rediffusion, tiens?

Le grand film du lundi soir. Avec: Panda, Marc, Nilico, Spy, Gia, Elvira, Switch et A.H.L. dans leur propre rôle sauf le Panda. Un film méconnu de Goudard.

Le Panda, avant sa cure d'amaigrissement, est dévoré par le spleen.



HUMOUR	ACTION	VIOLENCE
Gros	En hausse	Il en faut
REFLEXION	EMOTION	ÉROTISME
Aucune	Inutile	Des poils



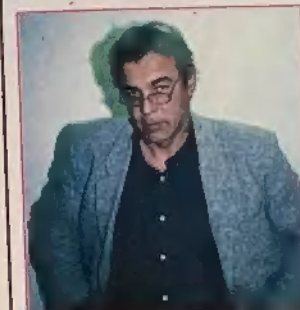
20.55 J'AI UN DOUTE

Magazine lamentable. Présentation Julien Courbé.

Invité: Dorlothee.

A travers des reportages de grande qualité, les conseils éclairés de spécialistes et des mini-débats, Julien Courbé répond aux inquiétudes des quelques spectateurs qui n'ont pas encore zappé.

J. Courbé a changé de lunettes.



23.15 FORT BRIGANÇON

Jeu. Présentation Patriste Afond et Cendrine Pleind'pèze.

Une équipe du gouvernement menée par M. Chirac, composée de MM. Juppé, Debré, Charrue et Pasqua vont tenter de faire gagner 30 000 francs et des permis de séjour aux Africains de l'église Saint-Bernard, qui, je vous le rappelle, en sont à leur 112^e jour de grève de la faim.

0.20 Emissions de la nuit

Reprise des Sitcons de la journée, histoire de bien vous assommer et de mieux dormir, suivis, pour ceux qui ne sont pas encore au lit, de la météo d'Alain Gillot-Pété (le désopilant dicton du jour: "Rien ne sert de pourrir, il faut mûrir à point."). Merci, Alain...

LUNDI

Jafcon 5: Bandai confirme, Sega s'affirme

Le 21 juillet dernier s'est tenu au nouveau Centre d'exposition de Tokyo, édifié sur les terrains gagnés sur le Pacifique, la cinquième édition de la Jafcon. L'occasion, l'espace d'un jour, de réunir tous les fans de l'animation japonais.

Un reportage réalisé par Hagotani san



Grosse production de Bandai, la série des Sailor Moon remporte toujours autant de succès au Japon.

La Japan Fantastic Convention est sans conteste la grande messe de l'animation au Japon. Elle n'a lieu qu'une seule journée, mais réunit une foule impressionnante. Plus de 20 000 personnes se sont ainsi pressées pour assister à la quatrième édition l'année dernière. Cette année, les organisateurs ont décompté près de 30 000 visiteurs. Le fait que la Jafcon V a permis de célébrer l'anniversaire de Gundam n'y est sans doute pas pour rien. Pas étonnant que Bandai se soit déplacé en force!

La Japan Fantastic Convention, kēsako?

La Jafcon est une réunion annuelle de passionnés. Elle regroupe plusieurs secteurs touchant au monde merveilleux de l'animation. On trouve ainsi des stands de mangas, d'animés, de maquettes, des stands de jeux vidéo... La Jafcon est aussi l'occasion d'un gigantesque concours de maquettes. La plupart sont des "scratches": des maquettes soit créées pour l'occasion, soit des maquettes vendues dans le commerce mais modifiées. Nul besoin de vous dire que la crème des spécialistes du modélisme se retrouve à chaque édition. Toujours dans le domaine du modélisme, beaucoup de personnes viennent vendre leur production. Certains modèles se déclinent en une dizaine d'exemplaires seulement! Avis

aux fans et collectionneurs... Le visiteur pourra aussi se balader pour déguster des maquettes ou des accessoires rares dans les multiples bazars du salon. En marge du salon, les aficionados avaient la possibilité de se ruer sur les fameux Cosplays (Costume Plays, cf. Consoles+ n° 43, "Japon en direct"). L'occasion pour des dizaines de jeunes de paraître revêtus des costumes de leurs héros. Tous ces costumes, généralement fait main, étaient présentés sur le salon.

Sega, le hold-up!

Sega est peu connu dans le monde de l'animation. Mais la société a intensifié sa présence en l'espace de deux ans, pour acquérir aujourd'hui une place de choix. Le rachat l'année dernière d'un studio d'animation a permis à Sonic de provoquer un véritable tsunami, dont on a senti les remous jusque dans le monde des jeux vidéo. Outre les O.A.V. maison tels que "Virtua Fighter", "Panzer Dragoon" ou "Sonic", Sega et son studio ont enregistré une série de grands succès. Le plus bel exemple est, de loin, "Evangelion", un animé mettant en scène des combats de robots contre un mystérieux envahisseur, selon un scénario extrêmement complexe et recherché. Cette série diffusée



à la télévision a enregistré tous les records d'audience et de popularité. Un jeu est d'ailleurs sorti il y a quelques mois de cela sur Saturn, sans compter les CD-Rom divers. La diffusion de la série est achevée au Japon, mais le succès est tel que le studio envisage un film ainsi qu'une suite pour le début de l'année prochaine! Et la Jafcon V a vu l'explosion de produits voués au culte d'"Evangelion".

Toujours chez Sega, Virtual On (AM3) semble être parti pour devenir l'autre produit vedette de la marque. En effet, pour la première fois on a vu des maquettes de toutes les tailles être commercialisées avec l'aval de Sega. On parle même d'un film ou d'un O.A.V. basé sur le jeu d'arcade.

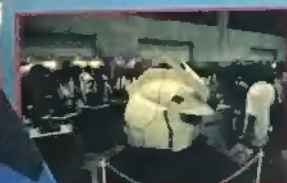
"Gundam": la commémoration

Si Sega était l'une des vedettes du salon, "Gundam" était incontestablement l'attraction de la Jafcon V. Le succès de la série est légendaire au pays du Soleil-levant, et c'est

certainement l'animé qui dispose le plus de goodies à l'image de ses robots. "Dragon Ball" peut aller se rhabiller. Ce dernier était d'ailleurs totalement absent, ce qui n'est finalement pas très



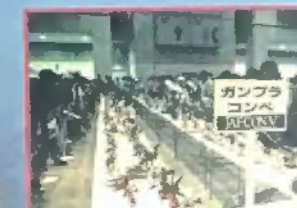
On regarde avec les yeux, mais on touche avec le portefeuille. Les aficionados de Gundam étaient comblés.



Macross VF-X sur Playstation est la dernière production de Bandai. Les curieux étaient nombreux.

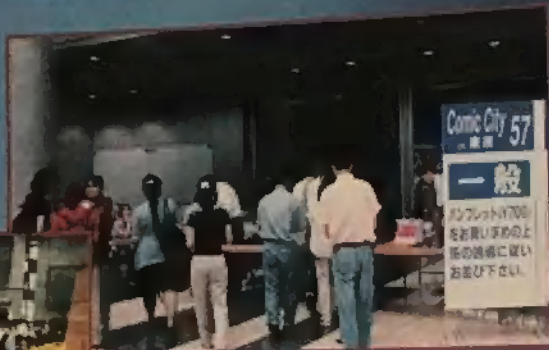


étonnant puisque la série est finie et que sa suite, "Dragon Ball GT", est loin de rencontrer le même succès que ses grands frères. Bandai était donc venu en force pour honorer "Gundam", offrant aux visiteurs une sorte de musée où l'on pouvait voir des illustrations originales ainsi que des maquettes retraçant l'histoire de la série depuis le premier film jusqu'à la toute nouvelle série, "Gundam X", et le nouvel O.A.V., "Gundam MS08". Le géant du jouet présentait parallèlement son Macross VF-X pour la Playstation, ainsi que sa Pippin. A côté de Gundam, on retrouvait les éternelles Sailor

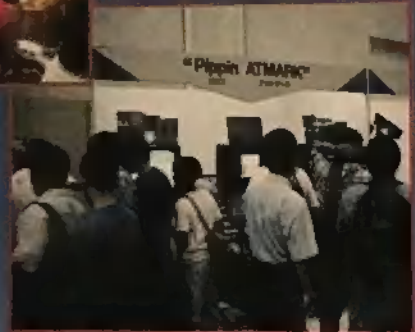


Près d'un millier de candidats ont été sélectionnés pour la finale du concours de maquette! Le choix du jury sera corrélien...





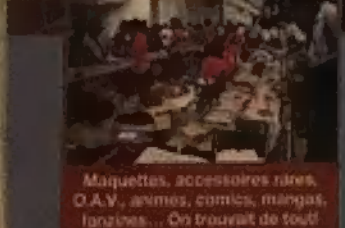
Non, il n'y avait pas que des maquettes sur la Jafcon. Pour preuve, ces stands voués aux mangas.



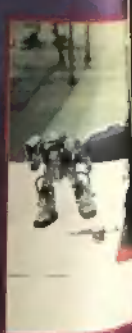
Bandai a profité de l'anniversaire de "Gundam" pour présenter sa Pippin.



Tres attendue, la présentation du troisième volume de l'O.A.V., "Gundam MS08", se déroulait sur un écran géant.



Maquettes, accessoires rares, O.A.V., animés, comics, mangas, fanzines... On trouvait de tout!

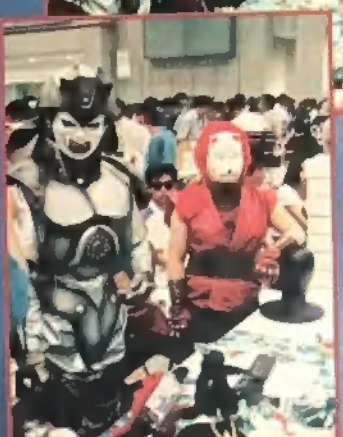
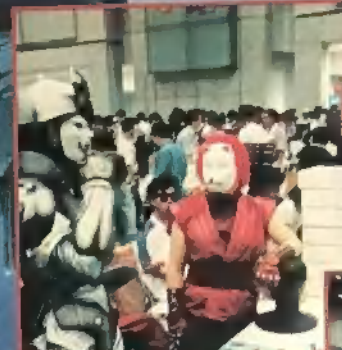


Commemoration oblige, Bandai offrait aux visiteurs un véritable musée en l'honneur de sa saga vedette, "Gundam".

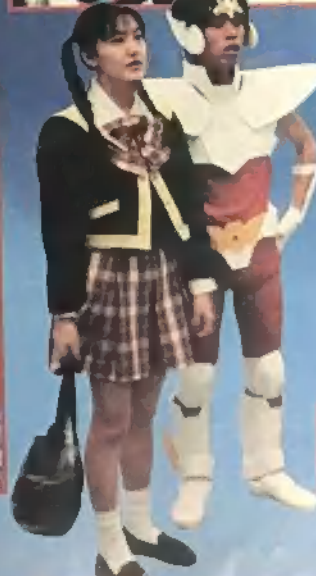


COMIC CITY 96

Un peu en marge du salon se tenait le Comic City 96. Cette convention réunit tous les dessinateurs amateurs de manga, avec une prédominance des mangas de charme. A noter que nombre de dessinateurs sont... des femmes, dont les productions ne mettent en scène que des... hommes! Glups!



Ils étaient des dizaines de fans à avoir coisuré de leurs petites mains les costumes de leurs héros préférés, pour pouvoir parader sur le salon.



Nintendo 64

Que se passe-t-il donc de neuf sur le front du développement pour la Nintendo 64? Nintendo, qui a toujours privilégié le software en matière de lancement de machines sur le marché, ne peut que compter sur l'arrivée d'éditeurs japonais. Et ce d'autant plus que le constructeur ne doit pas espérer accroître ses parts de marché au Japon avec un catalogue de jeux dominé par des titres américains.

Or, une fois n'est pas coutume, les grands éditeurs japonais se sont longtemps montrés frileux dans l'aventure N64. Mais cet immobilisme semble prendre fin, avec le réveil de Enix et Hudson! Tout paraît se mettre en place pour doter la N64 de jeux dans chaque catégorie phare (combat 3D, action, course...). Ce travail de Seta est à cet effet assez révélateur: cette société s'occupe activement de développer la carte d'arcade de la N64, avec un titre de course automobile et un autre à la Thunderhawk 2.

Par ailleurs, il est fort probable que des éditeurs de renom comme Namco et Capcom développent pour la console de Nintendo, mais dans le plus grand secret... et leurs titres ne seront certainement pas prêts avant 1997.

Il est en outre un dernier point, et non des moindres, à prendre en compte: l'arrivée de nouvelles machines basées sur la technologie 64 bits, comme la M2 ou la SNH 64. La première, la M2, a déjà rallié sous sa bannière Capcom et Honami, qui travaillent d'arrache-pied à des développements. Quant à la seconde, la SNH 64, SNH se repose essentiellement sur son savoir-faire en matière d'arcade. C'est dire si Nintendo doit absolument prouver dans les quelques mois qui viennent le potentiel de sa machine pour attirer à elle joueurs et éditeurs tiers.

Voici donc les premières photos de la nouvelle vague de jeux N64 en préparation pour la fin de l'année.

Hagotani San



Les consoles ne peuvent guère y échapper:

le golf débarque sur N64! C'était à prévoir tant ce sport est populaire au Japon...

C'est aussi une façon d'attirer facilement une foule de fans!



L'interface est pratique, complète et plus facile qu'il n'y paraît.

NINTENDO 64

Seta/Automne 97



En mode Training, promenez-vous dans ces paysages de rêve.

Saint Andrews

Conaissez-vous Saint Andrews? C'est un haut lieu du golf.

Situé en Ecosse, il accueille chaque année les meilleurs golfeurs du monde entier pour l'Open d'Angleterre. Selon les spécialistes, Saint Andrews Old Course fait partie des quatre parcours les plus prestigieux au monde! Pour tout connaître sur celui-ci, sachez qu'il se joue sur dix-huit trous. Classique. Saint Andrews est entièrement en 3D et, comme cela se fait

maintenant, Seta a utilisé la Motion Capture pour doter les golfeurs d'animations très réalistes. Les décors sont ceux du parcours original. C'est vrai, un terrain de golf n'est pas vraiment trippant. Rien à voir donc avec un Ridge Racer ou un Virtua Cop! Le jeu propose une aide au novice. Seta a par ailleurs pensé à inclure diverses options pour renforcer l'intérêt du jeu. On trouve ainsi les modes suivants: Stroke Play (4 joueurs sur 9 ou 18 trous), Match Play (duel sur un

trou), Tournament (tournoi), Training (entraînement). Bien sûr, comme dans tout bon jeu de golf, tous les club et les paramètres sont pris en compte. Les capacités de la N64 ont d'ailleurs largement simplifié la tâche des programmeurs de Seta, qui ont pu réaliser un jeu au réalisme saisissant! Attention donc au vent et autres paramètres pouvant influencer sur la partie! Saint Andrews est le premier jeu de sport sur N64. Après lui, une simulation de base-ball et une

autre de football américain sont annoncées. Nintendo veut attirer la foule des fans de "sport". Mais il faudra attendre un peu pour le basket, le rugby ou le football européen. Seta, avec trois titres en préparation sur la 64 bits de Nintendo, affiche clairement ses prétentions. Il faudra attendre la version finale pour donner un avis définitif sur Saint Andrews, mais les jeux sur N64 sont encore si peu nombreux que l'on peut parier sur une très belle opération pour Seta.



Avant chaque trou, quelques informations utiles vous sont fournies.



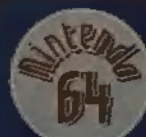
La console vous indique la position des balles de vos concurrents.



En mode Practice, l'ordinateur vous conseille sur tout (force de vent, club, direction...)



Configurez votre propre joueur avant de rejoindre l'élite du golf professionnel.



Rev Limit

Après avoir bombardé des camps terroristes, rien ne vaut une petite balade en ville, à 300 km/h. Ça décontracte. C'est encore Seta qui se cache derrière ce jeu que l'on pourra peut-être bientôt qualifier de "Ridge Racer de la N64". Telle est en tout cas l'ambition de Rev Limit, la nouvelle simulation de course automobile de l'éditeur nippon.

Toute console qui se respecte se doit de posséder à sa sortie un titre de course automobile. C'est chose faite pour la N64.

NINTENDO 64

● Seta/N.C.

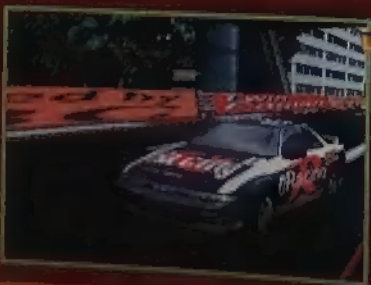
Rev Limit a reçu l'approbation de divers constructeurs pour offrir des voitures copies conformes de bolidés réels. C'est ainsi que des sociétés comme Toyota, Nissan ou Honda ont autorisé Seta à reprendre des modèles qui concourent dans le championnat national de grand tourisme. Même les couleurs ont été reprises pour renforcer le

réalisme visuel. Techniquement, le jeu impressionne par la finesse de ses graphismes, la modélisation de ses décors et la fluidité de la 3D. Le jeu gère toute sorte de paramètres (poids, lumière, pneus, motorisation, effet cinétique, aspiration...). Bref, Seta a dû embaucher des physiciens pour programmer le jeu! Mais sans oublier d'épater les fans d'arcade. Le principe du jeu est d'ailleurs le même que celui de Ridge et autre Sega Rally, avec des Check Points pour le temps. La conduite s'assure avec le joystick analogique. Les angles de caméra renforcent encore plus le dynamisme du jeu. Attention, car les accidents sont nombreux. Fin du jeu, les dommages sont aussi pris en compte: si vous accumulez

trop de dégâts, la conduite de votre véhicule devient hasardeuse. Cet élément n'est pas souvent intégré par les éditeurs, mais Seta l'a fait! Si votre voiture est en piteux état, un petit tour au stand vous remettra sur pneus. Il vous sera en outre possible, au cours du championnat, d'équiper l'une des quatre voitures à votre disposition pour améliorer ses performances. Vous pourrez d'ailleurs sauvegarder votre voiture sur la carte mémoire. Un mode Replay permet en outre de revoir votre course en changeant les angles de retransmission à votre guise. La grande classe! Rev Limit promet, et est une nouvelle preuve de la bonne forme actuelle de Seta sur N64.

REV LIMIT EN 3 MODES

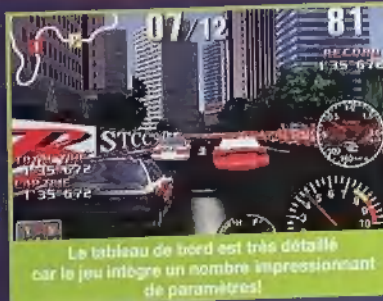
- **SPRINT RACE:** Il vous faudra être le plus rapide au terme d'une course comprenant entre 3 et 10 tours de circuit. La technique de pilotage est primordiale.
- **RACE:** c'est la course à proprement parler, avec entre 20 et 50 tours à accomplir. Là, les changements de pneus, le temps et une bonne stratégie d'arrêt au stand sont les clés de la victoire.
- **0-400/0-1000 RACE:** Il s'agit d'être le plus rapide sur une distance de 400 ou de 1 000 m. Bonjour les dragsters!



La Silvia est, avec la Skyline de Nissan, la voiture de sport japonaise la plus populaire.

Rev Limit devrait proposer deux vues, comme on les voit maintenant la coutume dans ce genre de jeu.

La vitesse du jeu est dorénavant déjà très rapide. La N64 est vraiment très douée.



Le tableau de bord est très détaillé car le jeu intègre un nombre impressionnant de paramètres!



Rev Limit possède aussi ses tunnels, où le son devient plus sourd.



Les polygones ne se déforment pas en gros plan sur la N64.

En mode Training, promenez-vous dans ces paysages de rêve!



A la fin de chaque tour, le classement vous situe par rapport à vos concurrents.

Turok Dinosaur Hunter

Lors du salon de l'E3 de Los Angeles en mai dernier, Acclaim avait surpris tout le monde en présentant Turok Dinosaur Hunter, un Doom-like à la sauce Jurassic Park sur Nintendo 64. En ce mois d'octobre, le jeu est déjà bien attendu et on en sait un peu plus.

Dans le jeu, vous incarnez Turok, un chasseur de dinosaures. Vous êtes dans un monde où les dinosaures ont été réintroduits. Vous devez survivre et tuer les dinosaures.

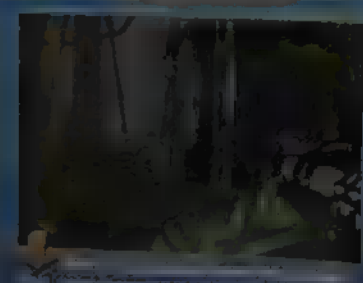
Le jeu est très amusant et très difficile. Vous devez vous battre contre des dinosaures très puissants. Vous devez vous battre contre des dinosaures très puissants.

NINTENDO 64

Acclaim/Fin 96

EFFECTS SPECIAUX

Le jeu dispose de nombreux effets spéciaux. Vous pouvez voir des dinosaures très puissants. Vous pouvez voir des dinosaures très puissants.



FRONT ET DIRECT

Le jeu est très amusant et très difficile. Vous devez vous battre contre des dinosaures très puissants. Vous devez vous battre contre des dinosaures très puissants.



liberté de mouvement au joueur. Il n'est plus limité par des murs ou des enceintes, il peut se déplacer où bon lui semble. Bien évidemment, les lieux que vous allez visiter sont infestés de monstres plus agressifs les uns que les autres: dinosaures à l'appétit féroce, hommes des cavernes ou autres androïdes seront de la partie. Pour vous défendre, vous disposez d'un armement riche et varié: de la hache à l'arc en passant par le lance-grenade ou la mitrailleuse, vous ne manquerez rien pour faire taire vos ennemis à jamais. Paix à leur âme.



Une pauvre hémisphère à l'axe contre ce monstre tout... tu de m... pour l'ordinateur, le combat peut paraître déséquilibré. Il l'e

B.S.A. GAMES

Y'a plus cher mais c'est moins bien !

NOUVEAUTES SATURN II PLAYSTATION AUX MEILLEURS PRIX !

PLAYSTATION ACCESSOIRES

CONSOLE PAD-PAD	490 F
PAD ORIGINE	99 F
CARTE MEMOIRE	169 F
CABLE RGB	290 F
CABLE PINK	185 F
PAD ACTION	350 F
WOMAN PISABOIS	490 F

JEUX PLAYSTATION

FORMULA 1	389 F
TOMB RAIDER	349 F
MOTOR TOON 2	349 F
TOTAL NBA 96	349 F
ANDRETTI RACING 97	349 F

PRIX CASSES

SEKREN 2	349 F
CRASH BANDICOOT	349 F
WHEELY 1	349 F
OVERKOD	349 F

SATURN ACCESSOIRES

CONSOLE PAD-PAD	490 F
PAD ORIGINE	99 F
CARTE MEMOIRE	299 F
CABLE RGB	260 F

JEUX SATURN

WHEELY 1	349 F
DISCOWORLD	299 F
STORY OF THOR 2	349 F
ULTIMATE MARS	349 F

DISCOUNT

ALIEN TRILogy	399 F
DESTRUCTION DERBY	299 F
NIGHT PAD	349 F
PANZER DRAGON	349 F
STREET FIGHTER 2000	349 F
FIGHTING WARS	349 F
DARK STALKER	349 F
GUARDIAN ESPION	349 F
WHEELY 2	349 F

POUR COMMANDER, FASTOCHÉ !

TEL : 06 74 66 13 - FAX : 06 73 44 11

B.S.A. GAMES - 10 RUE ESTIMES CHERBOURG - 44100 NANTES

FRAS DE PORT : 29 F TTC

Wild Choppers

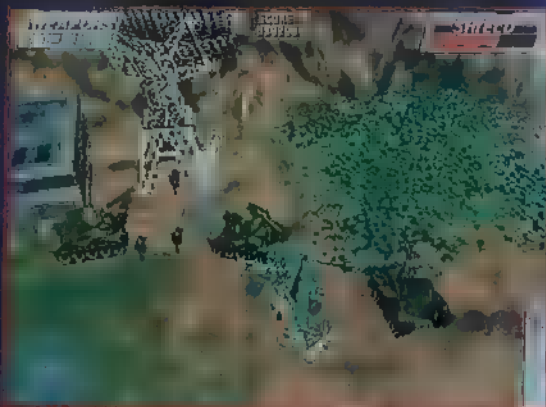
Canardez, mitraillez,
bombardez,
le jeu est action.

L'effet de brouillard permet de pallier les problèmes de clipping (les véhicules du décor par exemple).

La N64 manque de jeux d'action ou autres shoots? Qu'à cela ne tienne, Seta arrive pour y remédier avec un titre orienté 100% boom-boum! Fini les pachinkos ou autre mahjong, cette fois, c'est d'hélicoptères et de terroristes qu'il s'agit! Prêt pour le décollage?

Seta, c'est un peu la bonne surprise sur N64. On n'avait pas vu l'éditeur japonais en si bonne forme depuis belle lurette! Il ne faut pas oublier que Seta est impliqué dans la N64 jusqu'au

paramilitaire qui menace la sécurité de la Terre. O.K., le scénario n'est pas bien original, mais ne vous sans pas trop philosopher dès qu'il s'agit de shooter à tour bras... Le jeu est entièrement en 3D, N64 oblige. Les décors sont à la hauteur de Pilotwings avec une multitude de détails au sol (arbres, bâtiments, véhicules, soldats...), et avec un point de vue d'action qui manquait au titre de Nintendo en plus. Les graphismes mêlent astucieusement 2D et 3D. La 2D concerne la vue depuis le cockpit, la 3D celle de l'hélicoptère en vue extérieure. Pour vous diriger, vous aurez recours au fameux joystick analogique, qui vous permettra de vous déplacer ou



La multitude de détails sur le sol, dans le jeu de l'action, renforce l'intérêt du jeu.

ou, si l'on peut dire, car la société est à l'origine de la carte d'arcade qui devrait sortir en 1997. Dans Wild Choppers, vous êtes appelé à la rescousse pour neutraliser une organisation



Attention, les munitions sont en nombre limité. Elles sont consommées à l'usage.

bon vous semble, un peu à la manière de Thunderhawk 2 sur Saturn et Playstation. Et en utilisant la croix de direction classique, il vous sera possible de changer d'altitude! En plus, les angles de caméra varient parfois pour vous donner l'impression! Le passage du canyon est grandiose! Bref, techniquement, Wild Choppers assure, et la Nintendo 64 nous fait une nouvelle fois la démonstration de ses potentialités énormes en matière de 3D! Malgré le peu d'instruments présents sur votre tableau de bord - ce qui vous rappelle que vous jouez à un shoot -, le jeu gère une multitude d'effets réalistes: force du vent, comportement des hélicoptères, fumée, bruit, intempéries...

Quatre théâtres d'opération ont été dévoilés pour l'instant, divisés en trois missions chacun. Chaque mission offre un paysage différent... Vous allez voir du pays! En outre, le jeu est pourvu d'un "cerveau" qui lui permet d'analyser en temps réel vos actions pour ajuster constamment le jeu à votre niveau. Enfin, les animations des véhicules ont été calquées sur la réalité. Ainsi, les huit hélicoptères disponibles ont des comportements, armes et performances différentes. Vous pouvez sauvegarder un Replay de votre mission, qui prend alors la place de la séquence de démo! Cool, non? Les dévils de Pilotwings, en mal d'action et de destruction, vont certainement être ravis!

NINTENDO 64

● Seta/Automne 96

Nintendo line-up

La Nintendo 64 n'offre pas vraiment un catalogue de jeux important, mais la situation peut changer grâce à l'arrivée de nouveaux titres. Certains sont prévus pour la fin de l'année, d'autres pour le début de 1997. Et on peut espérer un rythme de sortie plus important dès ce mois-ci.



TETRISPHERE NINTENDO/OCTOBRE

Le jeu Tetris est devenu un classique. Il est impossible qu'un concept tel que celui de Tetris Sphere existe. Quelle erreur! L'air de jeu est celui d'un jeu de stratégie. Quel résultat? On obtient un jeu qui permet parfois à la détente, et n'est pas sans rappeler le jeu Rusik's Cube. Encore une fois, les nuits blanches sont respectées. Par ailleurs, Nintendo a annoncé la sortie de deux autres jeux de stratégie: F-Zero et Super Mario 64.



ANGEC STUDIO-NINTENDO/N.C.



BATTLE CORPS RARE-NINTENDO/FIN 96

Rare est très actif sur N64. Son Battle Corps se présente comme un jeu de destruction, mais sa finalité semble totalement échapper au public japonais, qui ne comprend pas vraiment le but du jeu. Un exemple parmi d'autres des difficultés rencontrées par la N64, qui s'appuie sur un catalogue très américain.



BOMBERMAN 64 HUDSON/DÉBUT 97

Voilà enfin la première illustration exclusive de Bomberman 64! Je vous avais annoncé un Bomberman en 3D, c'est chose faite! Hudson travaille comme un fou sur l'un des jeux les plus célèbres du monde des jeux vidéo. Le problème pour l'éditeur sera très certainement de concilier game-play et 3D car le génie de Bomberman réside avant tout dans un concept très simple, et non dans la beauté du décor ou de la réalisation.



RARE-NINTENDO/FIN 96





Dual Heroes

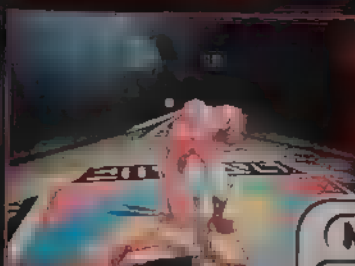
Ça y est! le premier jeu de combat sur la Nintendo 64 a vu le jour, ou plus précisément est en train de voir le jour! C'est Hudson qui s'y colle avec une cartouche qui devrait combler un vide important dans la ludothèque de la N64.

On attendait Capcom ou Namco, eh bien, non! C'est Hudson qui sortira très vraisemblablement le premier jeu de combat 3D de la 64 bits de Nintendo: Dual Heroes, qui met en scène des personnages dignes des comics américains (le héros fait penser à Judge Dredd). Le jeu n'en est qu'au début de son développement, et peu de chose sont encore définies, si ce n'est le design des personnages et certaines arènes de combat. En gros, il vous faudra affronter une succession de combattants sur différentes planètes, dans un tournoi organisé pour des raisons restant à définir. Le jeu utilise la Motion Capture

pour les mouvements des personnages. A première vue, il ne devrait pas gérer de pouvoirs spéciaux type boule de feu ou rayon laser, mais on ne sait pas encore ce que va décider Hudson d'ici 1997, quand le jeu devrait être lancé sur le marché. En tout cas, vous ai dégotté les premières photos du jeu en exclusivité, bande de petits veinards! La baston 3D n'épargnera pas Nintendo 64! Pour le moment, face à la Playstation ou à la Saturn, il est vrai que la machine fait figure de parent pauvre, surtout quand on connaît la vague de jeux de ce type sur les 32 bits. Gageons que la N64 rattrapera ce retard dès l'année prochaine!



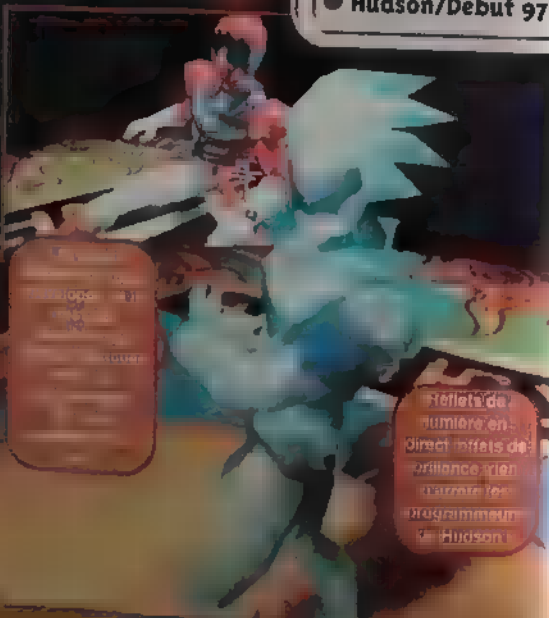
Un héros... danseuse...
seconde culture...
d'art...
d'art...
d'art...



Un héros... danseuse...
seconde culture...
d'art...
d'art...
d'art...

NINTENDO 64

● Hudson/Début 97



Reflets de
lumière en
direct...
direct...
direct...
direct...
direct...



"CE TYPE EST RAVAGÉ! MON MAGASIN AUSSI!"

Après avoir joué en jeu
Crash Bandicoot, un
père de famille ravage
un hypermarché.
Un croyant que ce genre
de fête divers était
l'apanage des États-Unis.
Malheureusement, ce
qui suit s'est passé chez
nous. La personne en
question est peut-être
votre voisin. Vendredi
soir, 19h30, Jean T. père

de famille, apprécié de
ses collègues, entraîne
sa femme et part faire
les courses. Une fois sur
place, c'est le drame.
"C'est quand il a joué
une semaine sur l'île
Lapin, j'étais plus fidèle
au jeu".
André, Saitouvette,
directeur du magasin est
formel: "on le voit bien



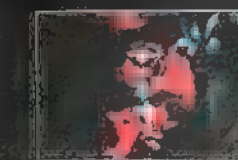
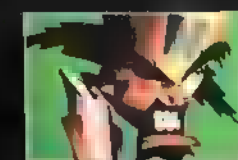
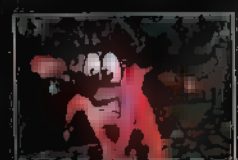
Le Directeur du magasin
d'André-Marc Arthaud

sur les caméras de secu-
rité. C'est en passant
près du rayon jeux
vidéo que tout s'est
déclenché. Il a vu
"Crash Bandicoot" et
dém, c'était comme un
déchir, il s'est mis à
sauter à pieds joints
sur les caisses, à
bondir de caisse en
caisse, à jeter des produits
parterre. Les vigiles l'ont

matérialisé alors qu'il se
battait avec les planes
du magasin. Interrogé,
Jean T. père a répondu:
"J'ai vu Crash Bandicoot
sur un mur. La mul-
tipluse ne pouvait
pas imaginer qu'il
serait confronté de res-
susciter au jeu en faisant
les courses

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct



*Crash Bandicoot et le logo Crash Bandicoot, marques déposées, sont la propriété de Naughty Dog Inc. © 1996 Naughty Dog Inc.

*"PlayStation" marque déposée, est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

SCOOP

M2: Panasonic strikes back!

Dyez! Dyez! Vous êtes des fans de la Playstation, Saturn et autre N64? Votre cœur balance entre toutes ces nouvelles machines? Vous venez juste de décider laquelle vous allez acheter?... Dans ce cas, les lignes qui suivent ne vous sont pas destinées. Ou alors elles risquent de semer la confusion dans votre esprit! En effet, alors que tout le monde se focalise sur les 32 bits et la N64, la révolution se prépare au Japon et s'apprête à éclater plus tôt que prévu! Elle s'appelle M2. Chronique d'un scoop.

Hagotani San

Longtemps espérée, l'aventure s'est terminée avec le rachat par Panasonic de la technologie dite M2 (pour la rondelette somme de 10 millions de dollars). Wondertainment a vu le jour le 1^{er} avril dernier. Ce n'est pas une plaisanterie: près d'une quarantaine de personnes travaillent actuellement d'arrache-pied au devenir de ce qui sera très certainement l'un des produits vedettes de la marque, avec le DVD, cette année. La nouvelle branche de Matsushita conserve néanmoins des liens avec 3DO Company, qui devient ainsi éditeur mais aussi partenaire de la future console M2. Devenue 100% japonaise, la M2 Panasonic marque aussi l'arrêt pur et simple de la politique de 3DO Company qui consistait à autoriser la fabrication de la machine par plusieurs constructeurs différents.

Panasonic Wondertainment

Tel le phoenix qui naît de ses cendres, la nouvelle structure de Matsushita, PW, a été bâtie

sur les ruines de 3DO Japan dont l'aventure s'est terminée avec le rachat par Panasonic de la technologie dite M2 (pour la rondelette somme de 10 millions de dollars). Wondertainment a vu le jour le 1^{er} avril dernier. Ce n'est pas une plaisanterie: près d'une quarantaine de personnes travaillent actuellement d'arrache-pied au devenir de ce qui sera très certainement l'un des produits vedettes de la marque, avec le DVD, cette année. La nouvelle branche de Matsushita conserve néanmoins des liens avec 3DO Company, qui devient ainsi éditeur mais aussi partenaire de la future console M2. Devenue 100% japonaise, la M2 Panasonic marque aussi l'arrêt pur et simple de la politique de 3DO Company qui consistait à autoriser la fabrication de la machine par plusieurs constructeurs différents.

Il n'y aura donc pas de M2 Goldstar ou Sanyo sur le marché, la console restant la propriété d'un seul et unique constructeur — ce qui devrait



Le M2, notre petite blanche, qui va passer de l'ombre à la lumière.

permettre un meilleur contrôle du marché et de la stratégie commerciale.

La M2: un monstre dans les starting-blocks

La M2 est en quelque sorte une machine qui se situe un cran au-dessus de toutes les machines présentes en ce moment sur le marché, et ce à tous les niveaux (graphismes, son, animation, puissance potentiels...). Basée initialement sur un Power PC 602, les besoins exprimés par les programmeurs en termes de puissance et de développement ont poussé Panasonic à revoir sa copie pour incorporer deux



La jeune équipe de Wondertainment... dur comme fer au succès de la M2.

processeur Power PC 602 customisés. Pour mesurer la portée du travail réalisé par Panasonic, la M2 est souvent comparée à la carte Model 3 de Sega (VF3). En effet, si l'on compare les caractéristiques techniques des deux technologies, M2 et le Model 3 sont à puissance comparable (Rom mise à part) et proposent

les mêmes options techniques. La M2 intègre dans son processeur graphique (Graphic Engine) un décodeur MPEG qui va permettre des effets encore jamais vus. Tout comme feu Laser Active de Pioneer, la machine pourra mixer image MPEG avec des éléments de jeu (polygones). La partie de l'écran supérieure serait ainsi composée d'une animation MPEG alors que la partie inférieure serait réservée au jeu. Exemple: un avion (en



Extrait de la démo M2, voilà un jeu qui pourrait bien rivaliser avec WipEout!

MPEG) venant du loin, pourra être aussi jolies que les autres. Ce système permet de réaliser des animations d'une beauté exceptionnelle. Du temps de Laser Active, l'ine s'agissait d'un sombre jeu de sport. En outre, le M2 sera capable de proposer des jeux 3D en temps réel avec une qualité visuelle égale au VHS. Alors que la Saturn excellait en termes de 2D et la Playstation en termes de 3D, M2 met tout le monde d'accord: elle les gratifie à l'arrivée! La 64 bits de Panasonic intègre 8 Mb de RAM (contre 4 pour la Saturn) et des performances 3D trois fois plus importantes que celles d'une Playstation. La configuration des jeux de la M2 proposera en plus un 3D révolutionnaire: l'incorporation d'une commande analogique comme ceux de la N64 et de la Saturn, et la possibilité de jouer en 3D.

surprise, on a encore dévoilé qu'il ne sera pas le minimum. Cependant, la console ne devrait pas manquer de soutien. Les éditeurs japonais ont signé la 3DO. Ces derniers n'ont jamais caché leur méfiance envers cette machine de conception américaine.



La démo de la M2 permet de se faire une idée des performances de la machine.

Des éditeurs à l'œuvre

Dans l'assemblée, on ne peut pas encore parler de Panasonic, mais on peut parler de WipEout.

Benetton, à moins que la société s'est assurée le soutien d'autres, de Konami, Capcom, WipEout (le dernier titre de la console de D), le jeu de la console de D, le jeu de la console de D, le jeu de la console de D.



Le M2, notre petite blanche, qui va passer de l'ombre à la lumière.

UN UP-GRADE INCERTAIN

Il faut savoir que les technologies de la 3DO et de la M2 sont tout à fait différentes et en aucun cas compatibles. Du coup, il sera impossible de faire tourner avec des jeux 3DO sur une M2. De même, on ne pourra pas jouer avec des jeux M2 sur 3DO, à moins que celle-ci soit boostée grâce à un up-grade spécial. Il paraîtrait que 3DO Company aurait confié à Acclaim le soin de réaliser un up-grade suivant les schémas fournis par Panasonic... Rien n'est moins sûr.



Monsieur Hiroyuki Sakai, c'est un peu le monsieur M2 chez Wondertainment.

DEUX CPU POUR UN CONCERT HARMONIEUX

La présence de deux CPU soulève souvent des inconvénients, comme le retard de transmission des informations d'un CPU vers l'autre... Panasonic a résolu le problème en instituant un procédé de pipe-line. Rien à voir avec la Saturn, où les CPU fonctionnent de la même manière, en parallèle. Dans la M2, l'un des CPU est réservé aux graphismes (Graphic Engine) alors que le second est chargé des calculs. La puissance de l'ensemble permet d'afficher près d'un million de polygones par seconde. En termes de configuration de jeu, il faut bien entendu réviser ce nombre à la baisse: on devrait donc obtenir en moyenne de 330 000 à 500 000 polygones par seconde. Cela fait de 5500 à 8300 polygones par frame (en 60 Hz) soit près du triple d'une Playstation!

repand encore davantage la technologie M2/Matsushita. Le grand avantage de l'électronique japonaise est pondérale, un nombre impressionnant de produits sont susceptibles d'intégrer cette technologie. Par exemple, les appareils de navigation auto-motrice basés sur une chip-set de la M2 (c'est-à-dire l'ensemble de ses microprocesseurs).

D2. Grâce au décodeur MPEG 1 intégré dans son processeur graphique, la M2 offrira de vrais films interactifs.

La surprise pourrait venir de SNK dont le projet 16 bits en twin CPU Power commence à susciter un maximum d'effervescence. D'autant que se sont les mêmes personnes qui ont conçu la M2 (ceci dit, le public sait que SNK est bien différent de la plupart des autres consoles).

La M2 devrait donc compter à l'avenir pour de son développement. Elle sera lancée en 1997, lors du prochain salon de Tokyo. Son design est déjà décidé: elle sera évènementielle et révolutionnaire.

La console de la machine devra être largement inférieure à celle de la Saturn (2 250 francs) et de la Playstation (1 400 francs) lors de son lancement. Le prix de la M2 sera d'environ 1 000 francs.

Les jeux seront vendus à un prix inférieur à celui des concurrents. Les jeux de la M2 seront vendus à un prix inférieur à celui des concurrents.

La M2 sera lancée en 1997, lors du prochain salon de Tokyo. Son design est déjà décidé: elle sera évènementielle et révolutionnaire.

La M2 sera lancée en 1997, lors du prochain salon de Tokyo. Son design est déjà décidé: elle sera évènementielle et révolutionnaire.

La M2 sera lancée en 1997, lors du prochain salon de Tokyo. Son design est déjà décidé: elle sera évènementielle et révolutionnaire.

PLAYSTATION

Takara/Fin 96

Die Katze von Schrödinger

vous en parlais en exclusivité dès le mois de juin dans le Consoles+ n° 55. Eh bien, chose promise chose due, voilà les toutes nouvelles photos du Role Playing Game de Takara sur Playstation.



L'introduction vous plonge immédiatement dans l'ambiance du jeu.



(Katze en allemand) et vous pourrez évoluer dans des environnements divers. Ainsi, vous serez vêtu d'une combinaison spatiale. Alice pourra plonger dans l'eau, et le jeu de plates-formes 3D, la course automobile 3D, le jeu de plates-formes et le jeu de plates-formes. Le jeu de plates-formes et le jeu de plates-formes. Le jeu de plates-formes et le jeu de plates-formes.



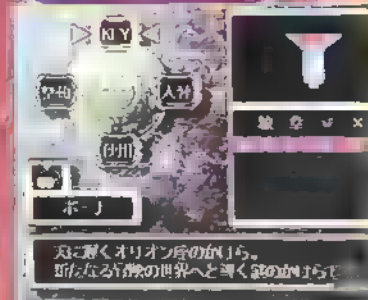
Le jeu de plates-formes et le jeu de plates-formes. Le jeu de plates-formes et le jeu de plates-formes. Le jeu de plates-formes et le jeu de plates-formes. Le jeu de plates-formes et le jeu de plates-formes.

Le jeu se présente comme un Role Playing Game en 3D. Il faut donc déjouer les plans maléfiques d'un démon, sorte de savant fou du nom de Saint German (et âgé de 286 ans), en voyageant dans le temps. Vous incarnez une jeune fille (ce n'est pas courant) nommée Alice, de 16 ans. Votre guide sera un chat.

La phase de quête se déroule en 3D. Admirez les textures du jeu.



Les objets et leur utilisation sont prédominants ici.



Bastard!!

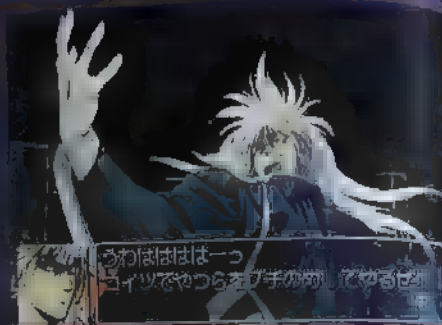
C'un des mangas les plus populaires au Japon fait son retour dans le monde du jeu vidéo. Après un passage sur SFC — à oublier —, c'est sur Playstation qu'il revient, et avec un concept en béton!

Bastard!! a été publié au Japon pour la première fois en 1987. Se déroulant dans un univers d'heroic-fantasy, il décrit sur les seize volumes déjà sortis le combat d'un groupe de combattants aux pouvoirs fantastiques contre les forces

du Mal qui se déchaînent sur la pauvre Terre. L'auteur, Kazushi Hagiwara, a développé un scénario franchement blasphématoire, puisque les forces du Mal ne sont autres que Dieu et ses anges! L'histoire est extrêmement complexe, et le dessin d'une rare beauté. Et vous pouvez sortir le champagne: Glénat a eu une bonne idée de le sortir en version française (cf. encadré). Le jeu est un Role Playing Game/simulation, en 3D pour la partie quête, avec une modélisation et un mapping de bonne facture. Les combats se déroulent un peu comme dans Ogre Battle. Vous devrez composer une équipe en disposant vos personnages sur un échiquier en prenant en compte les forces et les faiblesses de chacun. Ainsi, certains sont plus vulnérables en première ligne, d'autres, qui ne maîtrisent que la magie, doivent bénéficier d'une protection accrue. Quelque vingt-cinq personnages pourront se former



On n'avait jamais vu d'effets spéciaux aussi beaux en jeu vidéo.



Charismatique comme pas deux, le héros tient de l'ange et du démon.



Une équipe bien composée, c'est déjà une partie victoire acquise.



Bastard!! sur Playstation. C'est plus de 150 pouvoirs magiques!

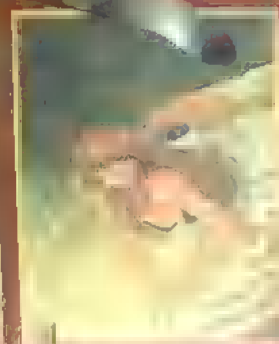
"BASTARD!!", CE MANGA

Le jeu est prévu pour dans deux, trois mois, le manga est déjà là! C'est Glénat qui publie le premier volume en version française. Ce splendide manga, dessiné par Kazushi Hagiwara, "Bastard!!" n'est toujours pas terminé au Japon, où une quinzaine de volumes ont déjà été publiés. C'est dans un monde d'heroic-fantasy que Dark Schneider, héros, évolue. C'est un démon qui, après quelques petits problèmes, se retrouve du côté des humains. Il va affronter ses anciens généraux, puis s'opposer carrément aux dieux! De l'épisode 7 à 11, il vit une période apocalyptique: c'est la fin du monde, les anges

descendent sur Terre, et ce ne sont pas des rigolos... L'histoire prend un tour beaucoup plus sérieux. Mais comme vous allez le découvrir, vous lisez le premier manga, Dark Schneider est avant tout un joyeux drille, qui bave à la seule idée de réduire à l'esclavage pour se constituer un gigantesque harem. Le manga est violent, les combattants sont armés d'épées gigantesques — et forcément, ça tranche! —, mais les amateurs de magie seront comblés car les maîtres des arcanes sont aussi légion. Regorgeant de combats épiques, "Bastard!!" est un manga passionnant.



Dark Schneider a un côté barbare qui confère une allure héroïque.



Yoko est le grand amour de Dark Schneider.

New Ridge Racer



Il en va des rituels (Noël, le beaujolais nouveau ou les vacances d'été) comme des jeux fétiches, aux suites multiples. Ainsi, Namco édite un Tekken et un Ridge Racer par an. Si, pour Tekken, l'arrivée de Sega avec ses poids lourds a perturbé le rythme de production de Namco, du côté des courses de voitures, l'éditeur revient cette année avec un nouveau Ridge Racer.

Pour les fans de la série, le jeu propose une multitude de nouveautés. Ainsi, les voitures ont été repensées pour offrir une dimension RPS. Il s'agit de voitures plus puissantes, plus rapides, plus agiles. Les circuits ont également été repensés pour offrir une dimension RPS. Il s'agit de circuits plus longs, plus variés, plus difficiles. Les personnages ont également été repensés pour offrir une dimension RPS. Il s'agit de personnages plus puissants, plus rapides, plus agiles.

PLAYSTATION

Namco/Fin 96



A nouveau Ridge Racer nouvelles voitures, nouvelle famille.



Enfin! Cette fois, les fous du volant vont sévir en plein Paris!



Le jeu propose près de quatre circuits différents. De quoi se mettre sous les roues...



Le jeu est en développement.



Les décors ont été modifiés pour devenir un peu plus réalistes.



Le jeu propose plusieurs types de revêtement pour la route.

Les voitures ont été repensées pour offrir une dimension RPS. Il s'agit de voitures plus puissantes, plus rapides, plus agiles. Les circuits ont également été repensés pour offrir une dimension RPS. Il s'agit de circuits plus longs, plus variés, plus difficiles. Les personnages ont également été repensés pour offrir une dimension RPS. Il s'agit de personnages plus puissants, plus rapides, plus agiles.

Les voitures ont été repensées pour offrir une dimension RPS. Il s'agit de voitures plus puissantes, plus rapides, plus agiles. Les circuits ont également été repensés pour offrir une dimension RPS. Il s'agit de circuits plus longs, plus variés, plus difficiles. Les personnages ont également été repensés pour offrir une dimension RPS. Il s'agit de personnages plus puissants, plus rapides, plus agiles.

Les voitures ont été repensées pour offrir une dimension RPS. Il s'agit de voitures plus puissantes, plus rapides, plus agiles. Les circuits ont également été repensés pour offrir une dimension RPS. Il s'agit de circuits plus longs, plus variés, plus difficiles. Les personnages ont également été repensés pour offrir une dimension RPS. Il s'agit de personnages plus puissants, plus rapides, plus agiles.



Les nouvelles voitures s'inspirent largement des anciennes turbos: ici le RS Turbo.



Les circuits ont été repensés pour offrir une dimension RPS. Il s'agit de circuits plus longs, plus variés, plus difficiles.



Les paysages sont toujours aussi bien modélisés. La magie Ridge Racer?



Les circuits ont été repensés pour offrir une dimension RPS. Il s'agit de circuits plus longs, plus variés, plus difficiles.



Le circuit urbain rappelle un peu plus les circuits de la série.



Le circuit urbain rappelle un peu plus les circuits de la série.

JAPON PREVIEWS



Les autres voitures restent dans l'esprit de la série de Namco.



Le jeu devrait encore beaucoup de changements jusqu'à sa sortie.



Rien n'a encore été dévoilé sur la musique. Techno? Classique? Saïé? Mystère...



Le Devil Car et l'Angel Car seront-elles de la partie?



Des compétitions locales aux courses privées, allez démontrer vos talents.



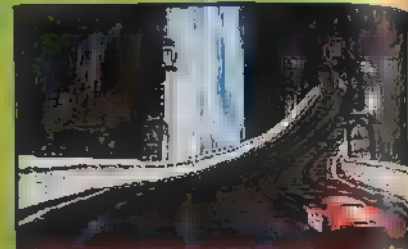
Le Replay est toujours présent, pour rediffuser vos exploits de pilote.



À la Bouée Champs-Élysées, le fameux Check Point et ses précieuses secondes.



La vitesse est encore l'un des points forts du jeu.



Il faudra rétrograder pour attaquer cette pente. La gestion de la boîte de vitesse est vitale pour gagner.



Namco apporte encore la machine Sony au succès de la Playstation.



Que cache ce jeu RR 98? Pour le savoir, il faudra attendre encore un peu, peut-être jusqu'à l'E3 de Tokyo.

REALITE ~~VIRTUELLE.~~



UN RÉALISME ÉTONNANT : 3 FLIPS, RAMPES, DES COURS, TARGETS, AIMANTS, LUMIÈRES, ROBBERS, RAILS, BUMPERS...

20 MORCEAUX DE PUR ROCK

100 SÉQUENCES EN 3D

PLUSIEURS DIZAINES DE MODES DE JEU, DE LA VIE EXCEPTIONNELLE



Master of Monsters

Quest et Sega révolutionnerent le monde du Role Playing Game avec des jeux de légende: Ogre Battle, Tactics Ogre, Shining Force. Le mouvement est lancé, et le public en redemande! Toshiba Emi veut frapper un grand coup. Son fer de lance: Master of Monsters.

Dans un monde teinté d'heroïco-fantasy, le scénario de Master of Monsters oppose les forces du Mal et les forces du Bien. Comme dans toute histoire de ce genre, vous retrouverez combattants, magiciens, dragons, warlocks... bref, la parfaite panoplie du petit joueur de Dungeon, mais avec des classes de personnages en plus, spécifiques au Japon. Plus de cent trente classes de personnages vous attendent ainsi, dans un jeu immense. Deux modes sont proposés. Le premier permet de jouer uniquement en remplissant les missions, sans le support du scénario. Dans ce cas, le jeu est réduit à une vingtaine de missions. Dans le second, le

mode Scénario, vous accédez en tout à une trentaine de missions. Enfin, pour rallonger la durée de vie, il vous est même possible d'éditer vos propres missions! La réalisation paraît de bonne facture, avec des graphismes extrêmement fins. A croire que Toshiba a utilisé le mode haute définition de la Saturn. De plus, le jeu intègre une très belle introduction en images de synthèse. Vous déplacez des unités sur une carte. Le jeu se déroule par tours. Au cours des combats, les deux unités ennemies apparaissent en plein écran. La magie tient un rôle essentiel lors de ces confrontations. graphiquement, on a droit à un spectacle grandiose, servi par

un fond sonore très bien adapté. Au début du jeu, vous avez le choix entre six "Masters" possédant chacun des capacités différentes: Necromancer, Fortuner, Shadow Master, Warlock, Summoner, Justice. Master of Monsters a déjà été édité il y a plus d'un an par Systemsoft, mais sur PC98. Toshiba Emi lui a fait subir un lifting régénérant et une remise à jour technique très convaincante. Master of Monsters sur Saturn sera le plus sérieux concurrent des deux titres légendaires que sont Ogre Battle et Tactics Ogre, prévus tous les deux pour la fin de l'année (respectivement septembre et novembre).

SATURN

Toshiba Emi/25 octobre

MAGIE À L'HONNEUR

Comme dans tout jeu de rôles qui se respecte, Master of Monsters propose des sorts de magie à toute beauté. La Saturn se voit dotée d'un jeu haut en couleur, avec des effets de transparence dans chaque combat.



Le rendu des vitraux est saisissant de réalisme: les effets lumineux sont travaillés au millimètre.

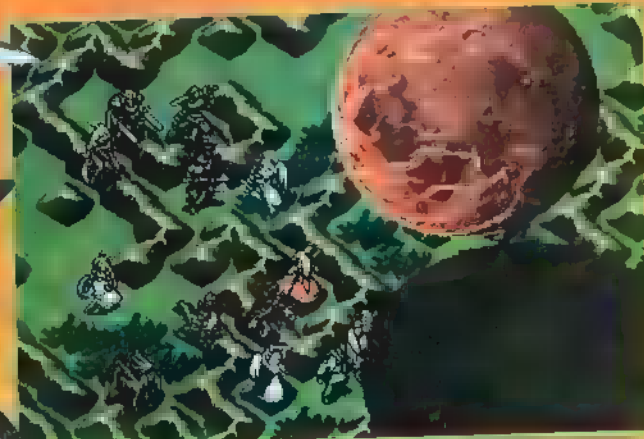


Et dites-vous bien que les couleurs sont en mouvement! En voilà une magie qu'elle est belle!



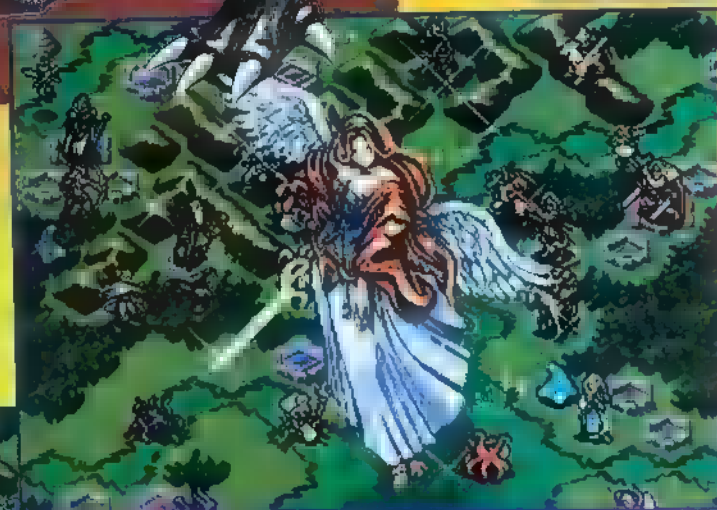
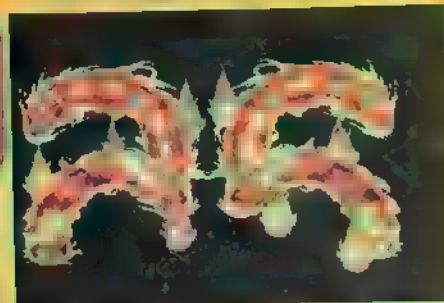
Lors des phases de combat, il est possible d'utiliser des sorts de magie contre les adversaires.

Les effets de transparence font oublier la qualité assez pauvre de certains décors.

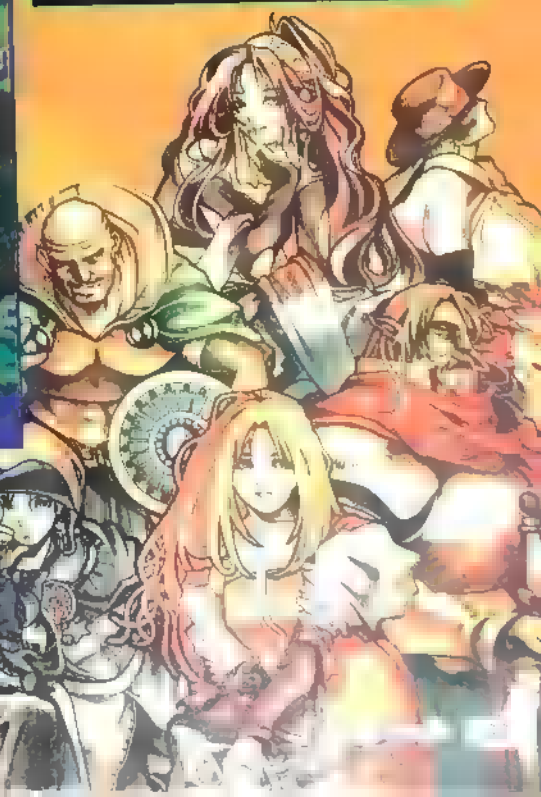


Une équipe de guerriers vient de vaincre un ennemi à une magie très spéciale. Malheureusement, qui recevra cette lune sur le crâne!

Une fontaine de feu: certains sorts de magie jettent littéralement du feu sur le personnage qui les lance, pour se diriger vers l'adversaire.



La violence des combats peut soudain faire place au romantisme le plus échevelé.



ARCADE

Capcom/Septembre

X-Men vs Street Fighter

Un peu de silence, s'il vous plaît. C'est le jeu ultime de Capcom a vu le jour! Vous êtes fan des X-Men ou de Street Fighter Alpha 2? Pas de problème, vous allez pouvoir bastonner tout ce beau petit monde en même temps!

Lorsque les X-Men font une intrusion dans le monde de Street Fighter, cela donne un résultat exceptionnel. Sorte de King of Fighters non avoué de la part de Capcom, il permet à dix-sept personnages tirés des deux sagas de se rencontrer pour déterminer qui est vraiment le plus fort. Du côté de Street Fighter, les visages sont connus (Ryu, Ken, Chun-Li, Nash, Dalsim, Zangief, Vega, Guile), ceux des X-Men font apparaître des nouveaux (Cyclops, Storm, Wolverine, Rogue, Gambit, Sabretooth, Juggernaut, Magneto, Apocalypse). Le système de jeu intègre le concept d'équipe (à deux contre deux). Ce système permet de changer de personnage en cours de combat si vous ne vous sentez pas de poids face à l'adversaire (Variable Attack). Vous pouvez aussi gérer le second personnage

pour votre défense (Variable Counter) ou bien commander une attaque générale (Variable Combinaison), et les quatre héros viennent se bastonner en même temps sur deux plans différents dans le plus grand désordre! Le système de garde a été boosté et on est carrément par terre quand on voit Ryu retourner le rayon ultime de Cyclops, qui s'en prend du coup plein la figure! Autrement, le système de jeu reste identique aux précédentes productions maison (X-Men, Street Fighter Alpha 2...) avec ses jauges, ses combinaisons et ses tralalala. La réalisation est évidemment excellente. L'ambiance sonore est soutenue et les nouveaux coups spéciaux sont grandioses. Bref, vous l'aurez compris, Capcom signe un grand retour, et nous permet de constater que la 2D est loin d'être morte!



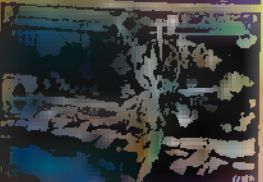
Cyclope met sa patée à la douce Gammy, si vulnérable.



La carte CP3 permet des animations et graphismes jamais vus.



Ken met un point d'honneur à prouver la supériorité des Street Fighters.



Rogue est une nouvelle recrue et Guile semble en faire un bon usage.



Le système de Combos n'a pas été oublié et il est possible d'enchaîner coups de poing et coups spéciaux.



Un membre de l'équipe X-Men et ses coups spéciaux plus modernes que ceux des Street Fighters.



Non, ceci n'est pas un accotage. Il est mauvais rester coincé dans les bras d'un bon X-Men.



Dalsim fait feu de toute flamme. Juggernaut est en train d'en faire les frais. Ça chauffe dur!



Il est possible d'incarner les boss sans aucune manipulation spéciale. Magneto est celui qu'on trouvait dans le jeu X-Men.



Les boules de feu sont l'arme idéale pour atteindre les adversaires se trouvant à l'autre bout de l'écran.



STOP

Dépêche-toi de t'abonner à

CONSOLES

avant l'augmentation

Tu recevras 11 numéros
dont 2 gratuits
+ 1 manette au choix

pour

288 F
SEULEMENT

SEGA SATURN SV 460

SONY PLAYSTATION SV 1102



- 8 boutons de tir
- contrôle de tir automatique
- fonction ralenti
- corselet de grande longueur



- 8 boutons de tir
- 4 contrôle de direction
- bouton de sélection
- fonction de tir automatique et semi automatique
- fonction ralenti

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles + Libre réponse n° 68 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

☐ OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an
soit 11 numéros dont 2 gratuits.

☐ Je choisis de recevoir la manette SV 1102 Sony Playstation,
je règle 288 F au lieu de 551 F soit 263 F d'économie.

☐ Je choisis de recevoir la manette SV 460 Sega Saturn,
je règle 288 F au lieu de 581 F soit 293 F d'économie.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Je recevrai la manette dans un délai de 6 semaines après
enregistrement de mon règlement.

Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'échéance : _____

Signature obligatoire

GAGNE

ton ticket de métro manga
et des albums d'Akira

LES LOTS

200 TICKETS RATP COLLECTOR • 100 BANDES DESSINEES AKIRA

DU 1^{ER} AU 3^E PRIX



1 ticket RATP / Manga numéroté
■ son bracelet
la série complète de 14 BD Akira
(14 tomes)

DU 4^E AU 61^E PRIX



1 ticket RATP / Manga numéroté et son bracelet
le tome 1 de la bande dessinée Akira

DU 62^E AU 200^E PRIX



1 ticket RATP / Manga numéroté
et son bracelet

LES QUESTIONS

QU'EST CE QU'AKIRA ?

- une centrale nucléaire
- un mutant issu d'expériences biochimiques
- le nom de la bande d'amis de Kaneda.

LE TICKET VERT PERMET DE VOYAGER DANS

- les bus et les trains SNCF banlieue uniquement
- les bus, le métro et le RER
- le RER et le métro seulement

QUE NE DÉVOILE CHAQUE MOIS DANS CONSOLES + LES NOUVEAUTÉS MANGAS ?

- Pandouille la fripouille
- Niico le costoso
- Spy l'accroc de la Kro

Extrait du règlement

La RATP-CONSOLES + et les éditions GLENAT organisent un concours de tirage au sort. Les participants doivent acheter 100 tickets RATP Akira (à 1,30 F) et les déposer dans un boîtier de tirage au sort. Le tirage au sort aura lieu le 18 octobre 1991. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Le règlement complet est déposé en librairie. Service marketing, 150 rue Gallieni, 92514 Paris Cedex 15.

POUR PARTICIPER

Joue en direct par téléphone
compose le 36.68.11.41

ou sur internet : <http://www.broom.com/>

Si tu n'as pas connecté ou si tu n'as pas de téléphone (la bonne blague...) l'as-tu cyber kette ? Alors tu peux toujours envoyer les réponses sur carte postale (mais c'est plus long, dispo et accessible l'encre) en indiquant les nom, prénom et adresse à : CONSOLES + Consoles RATP-GLENAT 150 rue Gallieni, 92514 Paris Cedex 15. * le 08.36.68.11.41 à partir du 18 octobre, nouvelle numérotation oblige !



Glénat

L'AM Annex sur les chapeaux de tous

Il n'est pas tous les jours qu'un nouvel AM est créé au sein de Sega. Les AM (Amusement Machine) comprenant jusqu'à plusieurs centaines de personnes sont le fer de lance du berceau dans le monde de l'arcade. Les AM (Amusement Machine) sont des centres de recherche et développement, mais aussi des équipes chargées de réaliser des jeux d'arcade, voire des titres pour la Saturn.

Fortement classé d'une célèbre Université d'Osaka (Nippon University), Tetsuya Mizuguchi est entré chez Sega en 1990. La position de directeur occupée par Sega a motivé le choix de cet étudiant qui cherchait un cadre professionnel dynamique. Ses premiers travaux furent consacrés à la réalisation de films en images de synthèse pour des parcs d'attractions. Mais sa passion pour le sport automobile et la technique l'orienta rapidement vers d'autres projets. L'AM3, émergé grâce au travail de Tetsuya Mizuguchi et de ses collaborateurs. En outre, les meilleures conditions pour concevoir des jeux d'arcade.

Tetsuya Mizuguchi est en accord avec l'AM3 et directeur des AM; Higashi Buzuki, pour se séparer et créer un nouvel AM au sein de Sega. Construite au départ d'une équipe de six programmeurs et graphistes, avant tous travaux sur Sega Baby, l'AM Annex a rapidement embauché des personnes provenant de sections diverses de Sega pour atteindre un total d'une dizaine de membres. Tous ces gens travaillent sur Sega Touring Car, et l'AM Annex a été mise sur une production annuelle d'environ deux à trois jeux. Mizuguchi ne souhaite pas s'entourer d'une équipe trop importante qui, selon lui, pourrait nuire à la créativité.

modeste permet des conditions de travail meilleures. L'ambiance est bien plus conviviale. Il veut réaliser les jeux dont il rêve, non ceux dictés par des impératifs commerciaux. Bien sûr, l'AM Annex est tenu à une obligation de résultat pour être rentable, mais entouré de gens créatifs, Mizuguchi pense être en mesure d'offrir des produits d'une finition jamais atteinte. Touring Car en est la preuve.

Sega Touring Car Il aura fallu des années à Mizuguchi pour réaliser ce projet, qui lui tenait à cœur avant même son arrivée chez Sega. Basé sur une carte Model 20, le jeu se présente comme un Daytona puissance 1000. Les joueurs ont même la possibilité de modifier les paramètres de base.

beneficiant du procédé de Motion Capture, avec une gestion aléatoire de leurs comportements, si bien que chaque mécanicien ne finit pas en même temps. Trois courses sont au programme, et une course secrète devrait être incluse. Les quatre voitures proposées sont conformes à la réalité, grâce au soutien des constructeurs automobiles et des sponsors. De même, le comportement des véhicules est hyperréaliste. À ce titre, l'expérience et la méthode de travail acquises avec Sega Rally ont été précieuses, mais il a fallu réécrire tous les programmes, car les exigences techniques de Sega Touring étaient trop élevées. Sega a même loué une Toyota MR2 qui présente des réactions équilibrées; version course pour analyser les comportements routiers de base.

L'expérience de Sega Rally a été importante pour réaliser ce Sega Touring Car.



Tetsuya Mizuguchi, le cerveau de L'AM Annex, fait la pluie et le beau temps des jeux de sport automobile. Il a déjà signé Sega Rally et Manx TT.

Un mode Time Attack permet aux joueurs confirmés de prouver leur habileté.

Sega Rally Championship 2: Welcome to the Best Level

L'essai de Sega Rally 2 est actuellement en cours d'étude. Selon Mizuguchi, ce nouveau volet se doit d'apporter une réelle révolution par rapport au premier. Aussi, la carte Model 3 est tout indiquée. Mais si l'esthétique extrêmement poussée enchantera les joueurs, le game-play doit également évoluer. Il faudra donc éviter de céder à la facilité. Le reposera entièrement sur des qualités, les potentialités offertes par le hardware sans repenser le jeu en profondeur. Pour développer des titres de qualité sur la carte Model 3, les

Les designers ont dû se décarcasser pour donner l'illusion du mapping.



Passer les fameux Check Points permet de grappiller quelques précieuses secondes.

Le jeu intègre un grand nombre de paramètres de course, comme l'usure des pneus.



La carte Model 3 permet un rendu encore jamais atteint en arcade.

CREDIT 0/1



REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

VOUS AVEZ UN MAGASIN ? VOUS VEULEZ CONCRETISER UN PROJET ? VOUS VEULEZ UN MAGASIN ?

STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES

- ENTREPRISE INDIVIDUELLE
- ENTREPRISE À LA POURSUITE DES JEUX VIDEO
- ENTREPRISE MAGASIN DE JEUX VIDEO

ADRESSE POUR PLUS D'INFORMATION OU UNE DEMANDE DE DOCUMENTATION :

STOCK GAMES RECHERCHE

1000 PONTA

STOCK GAMES

Bio Hazard 2

Connu en Europe sous le titre de Resident Evil, le plus gore, le plus dramatique des jeux d'aventure/action est de retour. Vous vous croyiez débarrassé des morts-vivants et autres monstres une bonne fois pour toutes? Funeste erreur, mon pauvre ami!



Capcom a décidé d'augmenter le nombre d'ennemis à l'écran pour que l'action soit plus soutenue.

PLAYSTATION

● Capcom/Fin 96

Deux mois se sont écoulés depuis les sinistres événements du centre de recherche de Raccoon. Vous vous en êtes tiré sain et sauf mais, fort malheureusement pour vous, le devoir vous appelle à nouveau. En effet, on est sans nouvelle de la ville de Raccoon! Cette fois, la menace est plus sérieuse, car il semblerait que toute la ville ait été exterminée. On parle même de créatures étranges arpentant les rues de la cité. Il n'en faut pas plus pour que la section



Bio Hazard 2 sera à n'en pas douter aussi riche en couleurs et en détails que l'était le premier épisode.

Stars y soit dépêchée d'urgence. Et que, pour vous, le cauchemar recommence...

Pour ce nouveau volet, le système du jeu n'a subi aucune modification d'importance, hormis les habituelles améliorations, tenant compte des critiques des joueurs. Ainsi, les vues lors des combats ont été retravaillées pour éviter les confusions.

Capcom prévoit d'inclure beaucoup plus de bonus dans le jeu afin de renforcer le côté quête. L'aspect gore a été encore accentué, malgré le contrôle effarouché de Sony. Il est vrai que Capcom possède un produit à même de faire vendre la Playstation, ce qui lui a permis de se libérer un peu de l'emprise du constructeur. Enfin, le nombre d'ennemis présents dans un même endroit a été augmenté pour des combats plus intenses.



Suivant l'endroit où l'on se place dans la salle, les caméras changent d'angle de vue afin mieux apprécier la perspective et les dangers.

L'honneur est au rendez-vous, vous voilà prévenu, et une horde de zombie peut vous tomber dessus à l'improviste...



Voilà ce qu'il ne faut pas faire: se faire acculer (ce n'est pas sage) dans un coin d'une pièce au milieu d'une foule de zombies. Là, c'est très douloureux.



Malgré la censure imposée par Sony, Bio Hazard 2 sera on ne peut plus gore et le sang coulera comme jamais. Quand un produit fait vendre des consoles, il faut savoir retourner sa veste.

SEUL DANS LE NOIR.

Capcom a prêté une oreille attentive aux critiques formulées par les joueurs à la fin du premier épisode. Bio Hazard 2 comportera désormais des niveaux-bonus, des couleurs encore davantage et les ennemis seront plus nombreux à l'écran.



Les effets de lumière ont été considérablement améliorés. Admirez par exemple les rayons lumineux qui filent à travers les stores. Voici la salle telle que l'ont réalisée les programmeurs...

et le voilà maintenant dans le jeu; on aperçoit le personnage au fond de la pièce et les zombies s'agglutinent en une masse compacte devant lui. Ça va cogner!



N'essayez jamais de refaire sur Terre les figures que vous réussirez sur Saturn.



SEGA SATURN

Pas facile de réussir une «bicyclette» comme ça, au pied levé. Heureusement, avec Worldwide Soccer 97 les plus belles actions du foot sont à votre portée. Tous les mouvements ont été saisis sur des joueurs professionnels, et digitalisés: le réalisme et la fluidité des mouvements sont spectaculaires. Vous êtes au cœur de la meilleure simulation de foot existante. Avec Worldwide Soccer 97, vous n'aurez plus qu'un seul but: mener votre équipe à la victoire sous les acclamations de la foule en délire. Site Web: <http://www.sega-europe.com>



SEGA C'est plus fort que toi.

Depth

Sur Megadrive, Sega avait surpris tout le monde avec un produit innovant et reposant: Ecco le dauphin. Sony vient à son tour de présenter son Ecco, qui plonge au cœur de la Playstation dans une débâche de 3D et d'effets spéciaux.



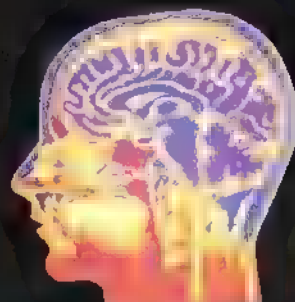
Des grands fonds aux ruines de civilisations englouties, vous allez naviguer à travers le monde.

PLAYSTATION

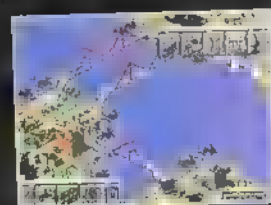
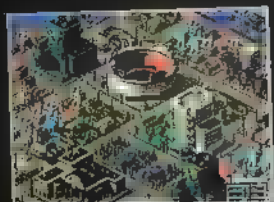
● Zen-SCSI/automne 96



+



=



AVEC UNE PLAYSTATION VOUS POUVEZ JOUER À D'EXCELLENTS JEUX.
AVEC **SIM** CITY 2000 SUR PLAYSTATION,
VOUS POUVEZ JOUER AVEC DES VIES.



JAPON PREVIEWS

SATURN

Imagineer/Novembre

Fist

Imagineer sort enfin de sa semi-retraite. L'éditeur, non content d'annoncer trois jeux sur Nintendo 64, persiste et démontre signer prochainement des titres sur Playstation et Saturn, dont **Fist**, son tout premier jeu de combat en 3D.

Cette est désormais très classique : une louchette de Motion Captra, cuisinée avec des polygones. Et dire que, il n'y a pas si longtemps encore, on trouvait ça extraordinaire. Drôle d'époque, quoique la nôtre, mon bon monsieur, du là technologie.

PLAYSTATION

Imagineer/Novembre

Il y a de la pointe ne le reste que le temps d'un soupir. Bon, si des considérations photo-videe nostalgiques... **Fist** (le nom du jeu, je vous le rappelle) signifie "poing" en japonais. Huit personnages ont été créés et sont disponibles, au choix, fortement inspirés des héros de mangas les plus en vogue actuellement.

Japon (il paraît que ça plaît...). Le jeu propose trois modes : Scénario, VS et Options. A priori, pas de quoi fouetter un chapeau, ni de quoi révolutionner le genre. Le recours à la 3D s'avère, somme toute, plutôt sommaire : des polygones habillés avec du Gouraud Shading. Imagineer n'a même pas utilisé le mapping, ou si peu... Les décors sont gérés comme dans Tekken, avec un scrolling de fond. Pour pimenter une réalisation très classique, on exploite d'ailleurs pas les capacités des machines 32 bits : les programmeurs ont intégré une importante et complète panoplie de coups, avec un maximum de combinaisons à gérer en recourant aux boutons des pads des consoles. A noter que la version Playstation est un poil meilleure grâce à sa 3D et aux effets de transparence dont bénéficient les polygones.



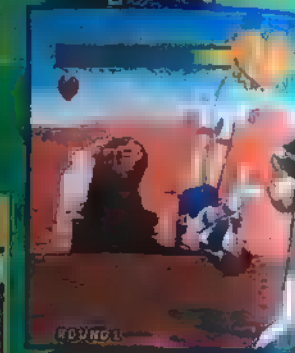
Fist reprend nombre d'éléments de Tekken, comme les décors et l'aire de combat.



La version finale du jeu devrait proposer une définition des images beaucoup plus fine.

STARS NIPPONES ET PLUS PRODUIT

Pour attirer l'attention de l'acheteur potentiel, Imagineer a imaginé (facile...) de demander aux "idoles" les plus populaires auprès des jeunes Japonais de prêter leurs voix aux personnages du jeu. Ce qui vaut à petite digression il faut savoir que, au Japon, les stars, souvent du sexe féminin, occupent particulièrement les domaines de la chanson, des séries télévisées ou de la publicité. Elles font l'objet d'une admiration confinée à la vénération. Ces idoles sont même couronnées par l'industrie japonaise, et c'est grâce à leur travail de promotion que tel ou tel produit (aspirateur ou jeu vidéo) aura du succès plus qu'un autre. Osons le tout net, cet argument commercial n'a guère de poids en Europe. Mais qui sait ? Un jour, peut-être, Depardieu et Sophie Marceau assureront-ils le succès d'un jeu de baston.



Voilà une belle projection ! Encore un coup et le round est à vous.



Le troisième round gagné, il vous en reste encore cinq. Après...

JAPON PREVIEWS



Certains sont directement tirés de Virtua comme cette attaque.



Le personnage de droite ne vous rappelle-t-il pas un certain Jack ?



ALLO GAMES

01 44 53 97 93

13, RUE CONDORCET
75 009 PARIS
M° : POISSONNIERE OU ANVERS

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 À 19H00

ARRIVAGE MASSIF DE JEUX PLAYSTATION
ET SATURN D'OCCASIONS

PLAYSTATION SONY

MK3 (USA)	99 F
DESTRUCTION DERBY (Fr)	129 F
TEKKEN II (Jap)	289 F
KOF 95 (Jap)	319 F
ACTUA SOCCER (Fr)	190 F
TOSHIDEN (Fr)	99 F
TOTAL NBA (Fr)	249 F

SATURN SEGA

DAYTONA (Fr)	79 F
CYBER SPEED WAY (Fr)	129 F
DARK SAVIOUR (Jap)	300 F
KOF (Jap)	329 F
LEGEND DE THOR (Jap)	289 F
GRADIUS (Jap)	300 F
ON GUN 95 (Fr)	200 F
BAKU BAKU (Fr)	200 F
NIGHTS+PAD (Jap)	299 F

JEUX NEUFS

CHRONICLE OF THE SWORD	369 F	FORMULA ONE	349 F
SAMPRAS TENNIS 96	369 F	SAMOURAI SHODEN	449 F
TUNNEL B1	369 F	OVER BLOOD	449 F
STORY OF THOR	349 F	TETRIS +	349 F
FIGHTING VIPER	399 F	DIE HARD TRILOGY +	369 F

LE SPÉCIALISTE DE L'ÉCHANGE

SUPER NINTENDO
MEGADRIVE :
25 FR\$/ échange
(jeux de même valeur)

PLAYSTATION
SEGA SATURN :
25 FR\$/ échange
(jeux de même valeur)

NOUVEAU :
ARRIVAGE DE JEUX PC CD ROM
ALLO GAMES
S'AGRANDIT !

ÉCHANGÉ - VENTE PAR CORRESPONDANCE
PRIX INDICÉS + FRAIS DE PORT (NOUS TELEPHONER)

CART MAGIC ET CHRONICLES EN DEPOT

TOUTES LES MARCHANDISES CITÉES SONT DÉPOSÉES PAR LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS

PRIX RÉVISABLES SANS PRÉAVIS. RCS PARIS 339 157 250

Tokyo Games Show 96

Un salon pas comme les autres

SALON



100 000 visiteurs en trois jours! Les vacances d'été ont permis aux jeunes de Tokyo de déferler sur le salon.

Nouveau venu dans les salons dédiés au jeu vidéo au Japon, le Tokyo Games Show 96 s'est révélé extrêmement riche en nouveautés. Tout le gratin du développement avait répondu présent, sauf Nintendo, qui a brillé une nouvelle fois par son absence. Suivez le guide.

S déroulant dans un centre d'exposition flambant neuf du Tokyo Big Site, le salon annonçait comme la dernière grande réédition avant le fameux E3 à Tokyo, en novembre.

prochain. Au titre des remarques, la Playstation se portait bien même si la majorité des titres étaient loin d'être tous d'excellente qualité. La Nintendo 64 voit le plus en plus de ses appareils, et normalement les jeux actuellement en

Nagotani San
développement arrivent à terme. Quant à la Saturn, elle sort l'artillerie lourde avec gros licences d'air et des d'éditeurs renommés. Outre les jeux, on pouvait trouver des boutiques vendant

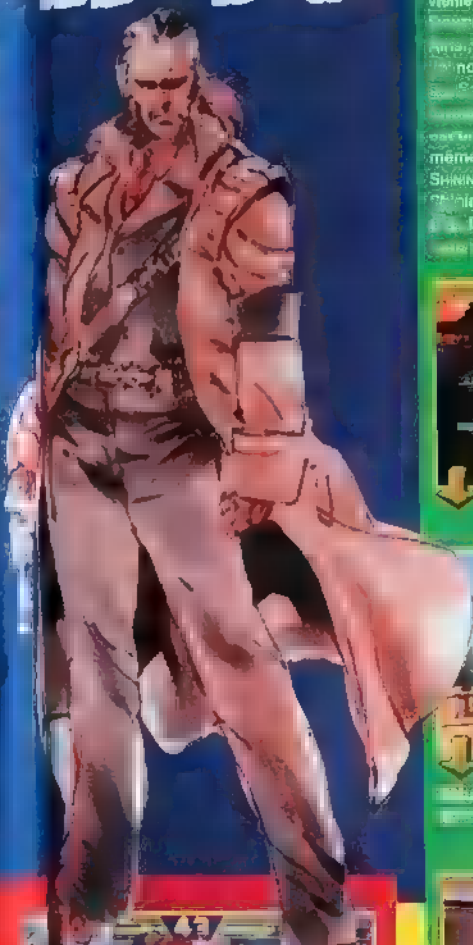
moult articles produits dérivés (jeux (figurines, cahiers...)). Le stand réunissait aussi les dessinateurs amateurs qui réalisent les mangas sur leurs héros de jeu vidéo. C'est un secteur florissant au Japon (lire ce sujet l'article sur la Jafcon V, dans ce numéro). Enfin, une réunion jeux vidéo ne peut être complète sans les fameux Cosplays! Le Tokyo Games Show n'a pas failli à la tradition, réunissant un d'adeptes de ce type d'événement. La fête fut totale.

CAPCOM

Cet éditeur est en forme! Après Street Fighter Zero 2, qui a été bien mérité, il a réussi de récupérer en explosant... la tête au jeu de combat 3D. Playstation avec... Capcom a déjà la tête au jeu de combat 3D. Playstation avec...

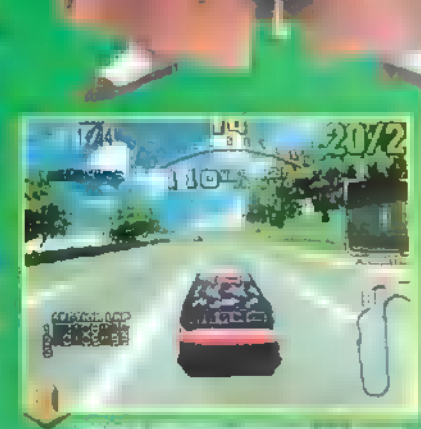
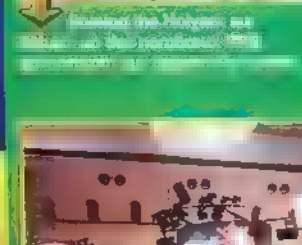


Super Street Fighter X Puzzle était l'autre attraction du village Capcom.



SEGA

Il a été l'exploit du Tokyo Toi... calibres de l'arcade, mais... originaux. On retrouvait... de vieilles connaissances comme VIRTUA... 2... SHINOBU VIPERS... original de l'année en arcade... nommé Virtua... de arrivée... (Previews!) On croyait... irréaliste. Eh bien, Virtua... sur... merveille, d'autant que le... sortira en même temps... commandes originales! SHINOBU THE... Saturn est la... CHANGING FORCE. Entièrement en 3D, à la manière... Dungeon Master, il... débuts... on devrait trouver... scènes en intérieur et



EDGE

Peu de nouveautés dévoilées. Si Sony Edge (et ici) présente quelques nouveautés, attendez-vous à quelques déceptions. L'éditeur japonais ne présente que deux nouveautés : la version 32 bits de la série de jeux de stratégie en temps réel, et la version 32 bits de la série de jeux de stratégie en temps réel. Les deux jeux sont disponibles sur PlayStation 2.



La nouvelle manette de Edge sur PlayStation 2.



Edge sur PlayStation 2.

SONY SCE

Peu de chose à se mettre sous la dent. DEATH est une vraie nouveauté, détaillée un peu plus loin dans nos "Previews". Sony présentait également sur son stand des jeux américains et de Psygnosis. On trouvait aussi une version avancée de Wild Arms et d'ARC THE LAD. Pas de quoi fouetter un chat!



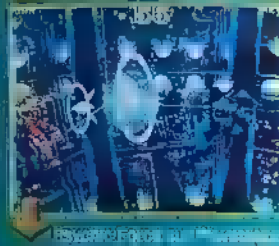
Sony était venu avec peu de nouveautés.



Wild Arms sur PlayStation 2.

TATTO

Après une vague de Puzzle Bobble et de Darius, l'éditeur semble mettre le paquet en se concentrant sur la PlayStation avec des titres forts et prometteurs. Ray Tracer est un projet qui date chez Tatto, mais semble avoir enfin trouvé une balance harmonieuse entre les genres de la course de voitures et de arcade. Cependant, sa sortie est encore floue. Il est logiquement prévu pour la fin de l'année. Psycho Force, quant à lui, était le produit le plus prometteur de l'éditeur.



SACON



ET LES AUTRES

• SNK n'avait apporté aucune nouveauté flagrante, excepté King of Fighters 96 version Neo Geo cartouche. Le jeu est fa-bu-leux! Real Bout, Saturn, démontrait tout le bien-fondé de la nouvelle cartouche Saturn. Le jeu s'est vu retardé et ne devrait être disponible qu'au début du mois de septembre tout comme KOF 96 Neo Geo, qui ne sortira que le 27 septembre. De même, Samurai RPG

était fini, mais ne sera disponible qu'en même temps que Real Bout. Hudson n'avait grand-chose à montrer, si ce n'est la nouvelle mouture de son Bomberman Saturn avec son option Link sur le Sega Net. Quatre joueurs à travers tout le jeu peuvent prendre une partie. Le prix du jeu sera inférieur à 150 francs.

Toshiba, traîcheur, n'est arrivé dans le Sega, dévoilait pas de sa filiale,

KONAMI

Une fois n'est pas coutume, Konami (et ici) présente une forme olympienne. L'éditeur était venu en force, principalement sur la PlayStation de Sony. Outre son Vandal Hearts (les nouveautés étaient nombreuses), Speed King, le jeu d'arcade, se voit converti sur PlayStation. Il sera très certainement le concurrent direct de Wipeout. Cependant, il semble en deca de la réalisation et des performances du jeu de Psygnosis. Il est annoncé pour la fin de l'année. Metal Gear, jeu légendaire, est de retour sur PlayStation et c'est LA grande nouveauté de Konami.



On pouvait se faire prendre en photo avec la célèbre héroïne de Tokimeki Memorial.



Konami a beaucoup sur sa production habituelle.



Metal Gear.

Toshiba Emi, Master of Monsters, un wargame/RPG qui a rencontré un beau succès auprès du public japonais (cf. "Previews").

PACK-IN-VIDEO présentait un jeu de combat aérien fort prometteur, Wing Over, dont la grande particularité, outre son excellente réalisation, est d'être compatible avec le nouveau double joystick de Sony.

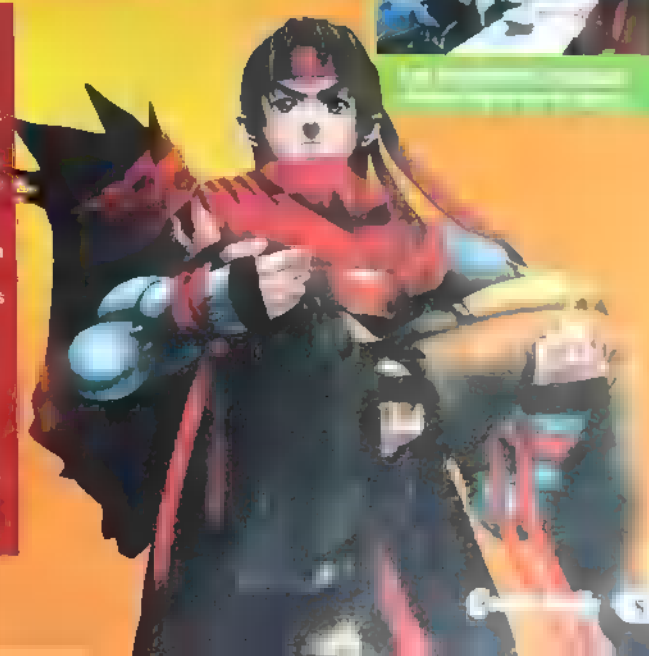
SUNSOFT présentait la suite de sa Galaxy Fight, WAKU WAKU 7,

qui sortira sur Neo Geo et Saturn.

TAKARA dévoilait SHRODANGER, un RPG pour la PlayStation ainsi que TREASURE HUNTER, jeu qui se veut une sorte de chasse aux trésors sous-marine, sur PlayStation et Saturn. TOSHINDEN URA est quasiment achevé, et augurait du meilleur, surtout par rapport au premier volet sorti sur la 32 bits de Sega. Enfin, COBRA, un Doom-like sur PlayStation, présentait de bonnes idées mais n'est pas

parvenu à convaincre les joueurs nippons.

WARP, quant à lui, présentait son produit vedette: ED, sur Saturn. Le jeu peut plus avarié, dans un film de Doom-like avec un casque sur la tête. Sensations garanties, on s'abstient. Pour l'anecdote, on a vu, dans un film publicitaire, le P.O.G. Warp faire une poupée de P.O.G. (Jumping Flash!) Seul Sony n'a pas rigolé, on les comprend!



Metal Gear.



Metal Gear.



Metal Gear.



Metal Gear.



Metal Gear.



Metal Gear.

Tokyo Game

NINTENDO 64

STAT CANCÉE

STAT PIRATÉE!

C'est peut-être la plus grosse tuile qui pourrait arriver à Nintendo. Si le volume des ventes de N64 était prévu à la baisse par manque de logiciels, les prochaines sorties devaient relancer le processus. Las, la mauvaise nouvelle est venue de Hong Kong, où une société, dont le nom est tenu secret, a annoncé sur le Net la commercialisation du premier copieur N64! La machine, vendue un peu plus de 1 000 francs, se connecte sur le port cartouche et peut être reliée à n'importe quel PC. Une extension est même prévue pour la sortie du DD64. Cette fois, ça chauffe pour le géant nippon, qui n'a fort malheureusement aucun recours. Hélas, Nintendo avait proclamé la supériorité de la cartouche en tant que support du futur pour sa rapidité et sa protection contre la copie. Preuve en est que nul n'est à l'abri du piratage!

STAR WARS SHADOW OF THE EMPIRE

RECALÉ À L'EXAMEN

Star Wars Shadow of the Empire sur Nintendo 64 ne serait plus prévu pour le mois de septembre! En effet, Nintendo refuse de donner son accord sur un jeu qu'il trouve indigne de sa machine. Ainsi, le titre aurait été recalé quatre fois à l'examen d'approbation Nintendo. Raison invoquée: le jeu incorporerait trop de passages à la Doom. Shocking!



RAPIDO

«SQUARE VA FAIRE SON ENTRÉE DANS LE MONDE DU CINÉMA. L'éditeur, par le biais de sa filiale américaine Square L.A. (Los Angeles), a signé avec plusieurs spécialistes des effets spéciaux à Hollywood ainsi qu'avec l'équipe responsable d'"Appolo 13" pour réaliser un film en images de synthèses basé sur Final Fantasy.

«LA SORTIE DE SAMURAI SPIRITS RPG a été retardée pour cause de partage des scénarii du jeu entre les trois supports: Neo Geo CD, Playstation et Saturn. Rendez-vous le 27 septembre prochain.

«AKIRA TORIYAMA IS BACK! Si "Dragon Ball" est enterré, son auteur est de retour avec un manga du nom de "Peek". Il met en scène un extraterrestre venu sur Terre pour en prendre possession, mais qui, à l'issue d'un accident stupide, échoue bien sur la planète Bleue, mais parmi les humains! On retrouve l'humour qui avait fait le charme des premiers "Dragon Ball". À découvrir dans la revue hebdomadaire "Shonen Jump Weekly" (points de presse internationale).

POWER VR

LE DÉBUT DE LA VÉRITÉ EN 3D

Le Power VR, fruit de la collaboration entre NEC Videologic et Namco, a enfin montré ses dents face à la concurrence! La machine est petite, mais d'une capacité incroyable! À voir Rave Racer sur PC, on se fait une idée de la portée de la révolution.

Tekken 2 et Air Combat 22 devraient suivre. Même Sega, qui vient juste de sortir Sonic CD sur PC, a rangé du côté de NEC en annonçant la sortie de trois titres sur Power VR; quand Hudson et bien d'autres ont déjà signé. Le Power VR est intégré dans les prochains Presidio de Compaq, mais aussi utilisé pour l'arcade. La rumour veut que le corps System 33 de Namco en intègre quatre en parallèle! NEC a par ailleurs laissé entendre que la relève de la PC-FX consisterait en une console basée sur le Power VR, prévue pour le courant de l'année prochaine. Et c'est en vérité, ce sera le grand coup de la marque à la PC Engine! Woolly.



Si tu n'piques pas le drapeau ennemi,
retourne chez ta mère

RETURN FIRE

UNE AMBIANCE
SONORE DÉTONANTE

VUES EN 3D TEMPS RÉEL
AVEC PANORAMIQUES
ET ZOOMS

PLUS DE 100 MISSIONS
COMPLEXES
ET IRRÉSISTIBLES

JEU À DEUX SUR
ÉCRAN PARTAGÉ



RETURN FIRE:

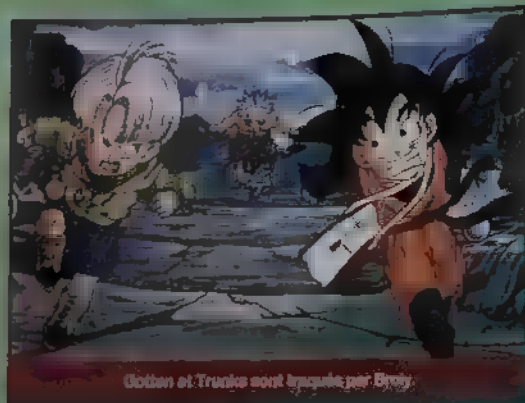
Essaie d'arrêter de jouer!

«Une mine intarissable de situations rigolotes et de suspense intense. A deux, cela devient divin et on ne peut plus s'arrêter. Un must». PlayStation magazine 5/5

«La réalisation est excellente... Mais plus que tout, c'est le jeu à deux qui vous accrochera... Chaudement commandé». Hit CD Consoles, 4 étoiles.



WARNER INTERACTIVE



Gohan et Trunks sont égarés par Broly.

DRAGON BALL Z 2

"Dragon Ball Z" revient sur les grands écrans de France et de Navarre! Rendez-vous tous le 13 octobre dans les salles obscures pour assister au retour de Broly le super-guerrier!

Dontrairement à certaines rumeurs, ce n'est pas le film de "Dragon Ball" sorti en mars dernier sur les écrans japonais qui arrive en France, mais bel et bien le film de Dragon Ball Z connu en import sous le doux nom de "Bio-Broly" et "Le Retour de Broly". Remercions AS Production et Shunka, qui en ont assuré la traduction et nous invitent à le (re)découvrir sur grand écran. Broly, le plus puissant des super-sayajins, est le personnage central de ces deux films (qui ont été mis bout à bout pour former un long métrage). Dans la première partie du dessin animé, c'est un clone du guerrier millénaire qui vient semer la pagaille C16, Krillin, Gohan, Trunks, ainsi que Goku (qui fait ici une apparition en guest star) devront l'affronter. La seconde partie est la plus intéressante: alors que le petit Trunks, Gohan et Beedee se sont mis au vert, Broly s'extirpe de sa prison de glace. Sitôt en liberté, le rancunier personnage cherche à se venger. Gohan et Trunks sont décidés à ne pas se laisser faire... mais sont loin de faire le poids. La pauvre Beedee est balayée comme un fétu de paille et on ne peut plus compter sur Goku, qui est parti dans le royaume des morts. Il

ne reste plus que Gohan pour vaincre l'horrible monstre. Y parviendra-t-il seul? Outre une réalisation technique impeccable, des scènes de combat qui sont toujours aussi impressionnantes et des effets spéciaux assez saisissants lors des attaques, ce film brille surtout par son humour. Fait surprenant par rapport aux autres films de DBZ, on retrouve l'humour qui avait fait le succès de "Dragon Ball". La moitié du film prend en fait Gohan et Trunks comme héros. Ils sont très facétieux, et même lors du combat contre Broly, ils n'ont de cesse de faire les andouilles. Trunks lui montre ses fesses en lui faisant un pied-de-nez, histoire de l'énerver. En revanche, Broly n'est qu'une machine de combat, c'est à peine s'il articule quelques grognements. Je ne saurais trop vous conseiller d'aller voir ce film: le grand écran, ça change tout!



Gohan et Trunks se réveillent.



Au combat, Broly est tout à fait redoutable.



Ils sont étonnés par le retour de Broly.



Pour affronter Broly, une transformation super spéciale est requise.



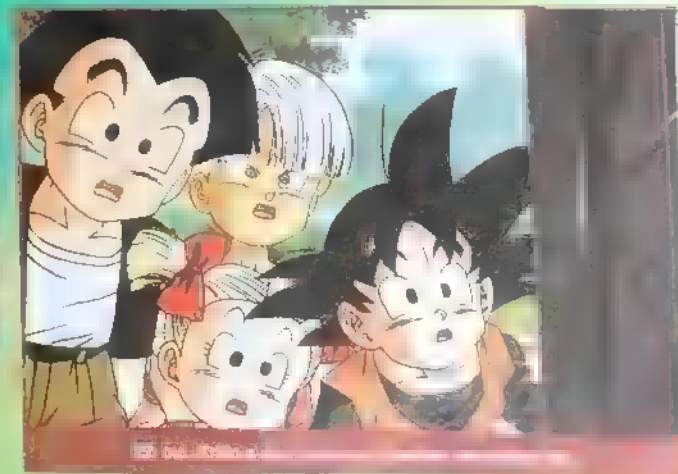
Le retour de Broly est un événement.



Qu'il est violent!

"DB", LE FILM

Parlons tout de même un peu de ce film dont l'animé est disponible en import. Il reprend le début de la série, depuis la rencontre de Goku et Bulma. Puis s'arrête lors du combat contre l'armée du Ruban rouge. Les effets spéciaux sont superbes et les nostalgiques de "Dragon Ball" (sans "Z") seront ravis!



Le début de la série.

L'Invincible Nuku Nuku

Aussi connue sous le nom de "Cat Girl Nuku Nuku", cette série d'O.A.V., éditée par AH Vidéo, est aujourd'hui proposée en version sous-titrée en français. Au programme: beaucoup d'humour et de l'action à gogo!

LE PANDA

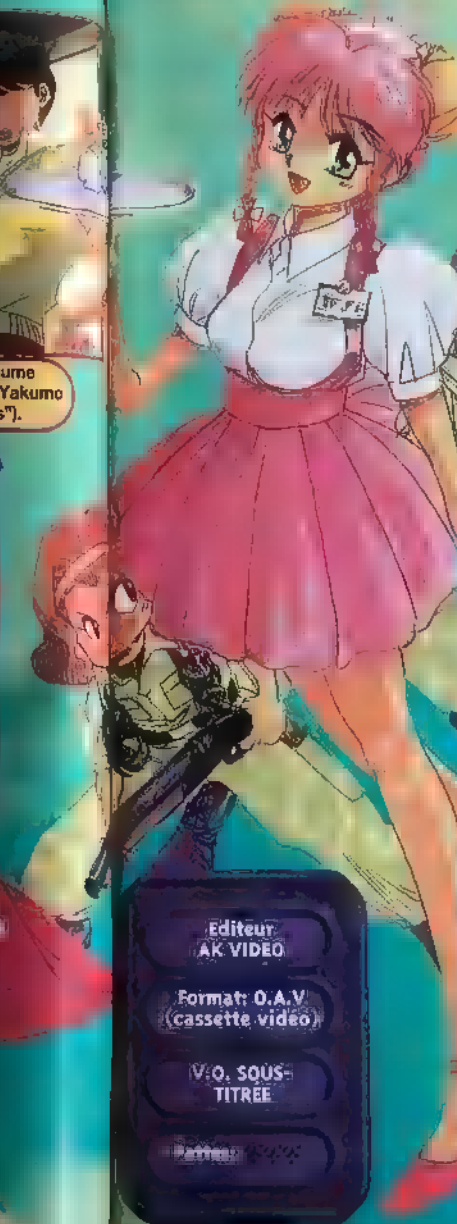
Le professeur Natsume a fui le foyer conjugal avec son fils, Ryunosuke, pour une bonne raison: sa femme, Akiko, voulait utiliser son cerveau de scientifique pour mettre au point des armes militaires. Pour veiller sur son fils, le professeur crée une androïde, qui fera un peu office de eseur: Nuku Nuku. Mais le cerveau qu'il a greffé sur Nuku Nuku est celui d'une chatte, prétende à quelques situations hilarantes. Douée d'une force fantastique, qui la rend pratiquement invincible, elle est extrêmement naïve (un peu comme Pui dans "Sazan Eyes"). Toujours prête à rendre service ou à aider son

"père" et son "frère", Nuku Nuku va empêcher les sbires d'Aikko d'enlever Ryunosuke. En effet, la mère indigne, aidée de deux de ses employés, va tout tenter pour récupérer son fils (ainsi, elle ira jusqu'à utiliser un genre de supercopteur). Les occasions de rire ne manquent pas, et les personnages passent assez souvent en Super Deformed. Cette série de six O.A.V. sortira sous la forme de trois cassettes vidéo. Notez qu'elle est récente (1994), et sous-titrée!

Nuku Nuku ne connaît pas grand-chose à la vie: elle boit l'huile soteire!



Le professeur Natsume (il ressemble un peu à Yakumo dans "Sazan Eyes").



Akiko devient hystérique quand elle a peur pour son fils.



L'AVIS DE LA BÊTE

Les six LD qui composent cette série d'O.A.V. figurent dans ma collection. Il est donc facile de deviner ce que j'en pense! L'auteur est Yuze Takada ("Sazan Eyes", "Bluesed"...), qui une nouvelle fois réussit un sans-faute. Le design est très mignon, on peut voir de nombreux passages en Super Deformed. L'animation est d'assez bonne qualité, mais c'est surtout le cocktail d'humour et d'action qui est excellent. Vous l'aurez compris, avec "Nuku Nuku", on ne s'ennuie pas et on rigole beaucoup...



Une illustration des LD en version originale.



Nuku Nuku a bénéficié de graphismes extrêmement soignés.

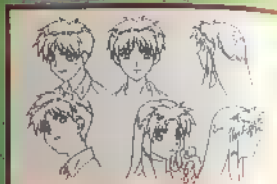
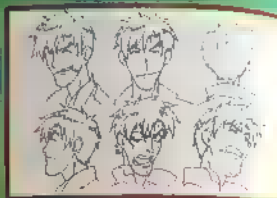


Nuku Nuku ne sait pas nager. Les chats et les poissons, ça ne va pas ensemble.

EC HAZARD

Makoto est un lycéen à qui tout réussit. Il s'attire ainsi les foudres de Katsuhiko, élève jaloux qui ne sait pas se contenter de la seconde place. Non content de truquer l'élection à la présidence du bureau des élèves, il décide de faire disparaître Makoto pendant une semaine ou deux. Mais soudain le temps s'arrête, et Makoto rencontre une jolie extraterrestre qui l'envoie sur le monde de El Hazard. Fort heureusement

pour lui, il n'est pas seul : un professeur l'a suivi, un alcoolique assez rigolo ("J'espère qu'on sera rentré avant que je n'ai plus de clopes!"), éructe-t-il). Lorsqu'il est sobre, il possède une force surhumaine, mais la chose est assez rare. Vous l'aurez compris, "El Hazard" est un animé plutôt comique, où les héros traversent d'étranges contrées, belles mais sauvages! Mon avis : un OAV qui se laisse regarder. Les gags, même si certains sont un peu faciles, remplissent leur office (rires). Le caractère design n'est pas très abouti mais demeure correct, et les décors ont bénéficié de soins tout particuliers. L'animation est bonne, mais vu que le rythme de l'action n'est pas très rapide, ce n'est pas un exploit.



Au dos de la jaquette, quelques crayonnés fort sympathiques.



Certaines Terriennes ne sont pas mal non plus.



Toutes les extraterrestres ne sont pas des cousines d'E.T.

SANCTUARY

Ryochi Ikegami, à qui l'on doit déjà "Crying Freeman" et "Mal The Psychic Girl", est retourné à ses pinceaux pour œuvrer sur un scénario de Sho Fumimura. Voici sans doute l'un des meilleurs mangas jamais dessinés – et l'un de mes préférés, du reste!

Les yakuzas sont violents par nature, c'est leur seul moyen de survie... Hojo, lui, préfère utiliser sa matière grise.



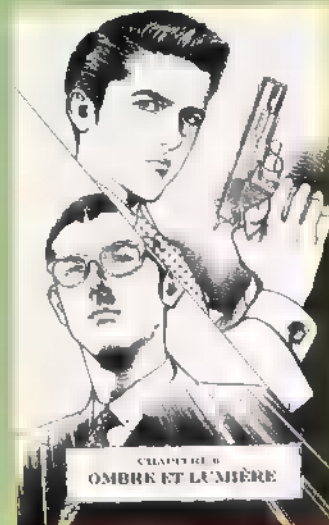
La couverture de la version française de ce manga.



Mr Tokai: un yakuza aimant la bonne chair (fraîche).

De jeunes amis et Asami, veulent prendre le contrôle du Japon. Leur idée force: les Japonais se reposent sur leurs lauriers, parce que leur économie est florissante. Il faut ouvrir le pays pour qu'il se régénère. L'aiguillon de la concurrence. Ils tirent au sort leur destin respectif: Hojo sera yakuza et Asami fera de la politique. Chacun, à leur manière, ils lutteront contre un Japon sclérosé et archaïque! Il faudra qu'ils usent de maintes ruses pour se frayer un chemin vers le pouvoir: la route est longue et semée

d'embûches. Il est clair que ce manga est destiné à un public adulte, non seulement parce que violence et érotisme font bon ménage, mais surtout parce que son scénario – l'analyse politico-économique. Pour qui s'intéresse au Japon, ce titre est un incontournable. Et puis, ce n'est pas parce que des thèmes sérieux sont abordés que l'histoire est mortellement ennuyeuse. L'action a part belle et le découpage est diaboliquement habile et efficace. Quant au style graphique, il est ce qui se fait de mieux aujourd'hui!



Hojo et Asami, deux amis d'enfance aux dents longues.

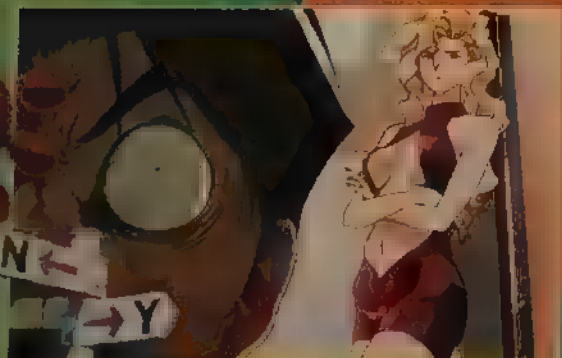


JAPON ANIMÉ

GOLDEN BOY

"Golden Boy" est une série d'O.A.U. ou se mêlent l'humour délirant que seuls les nippons cultivent et un zeste d'erotisme. Voilà un cocktail qui ne sera pas pour vous déplaire.

K



A l'arrière-plan, la superbe patronne de la société d'informatique.

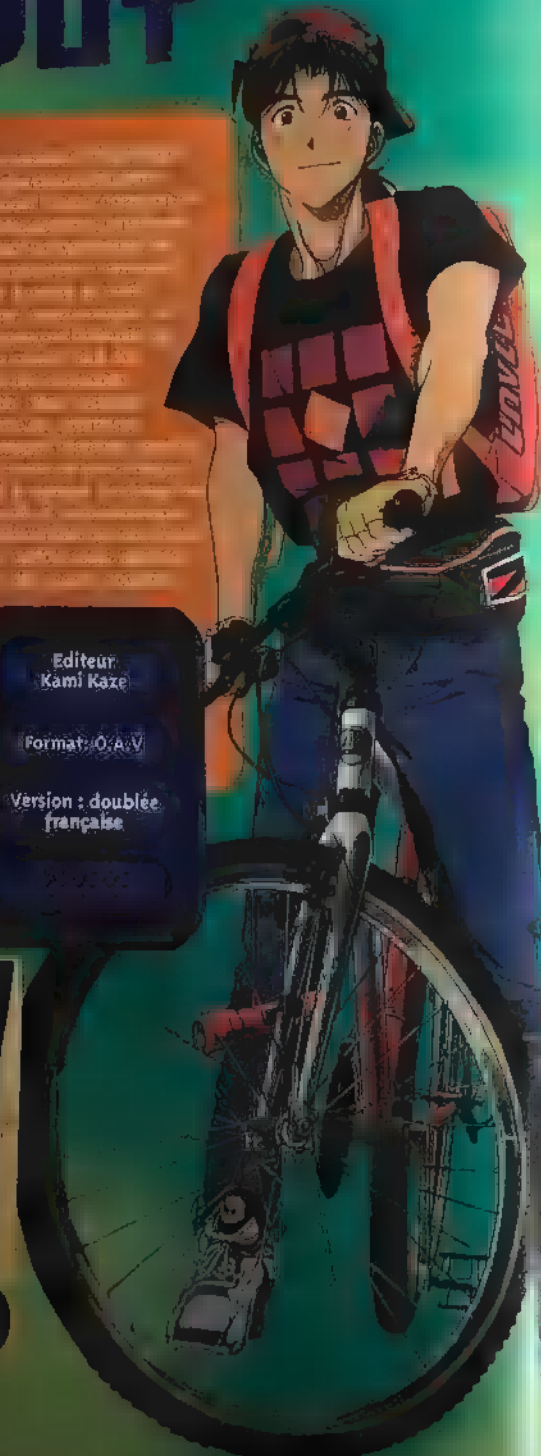
Editeur
Kamé Kaze

Format : O.A.U.

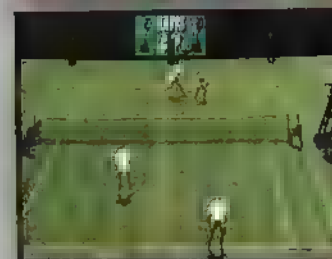
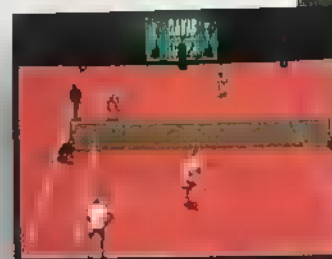
Versión : doublée
française

Arrêtez de
regarder, bande
de Mercassini!

Reprenez le jeu
en 1991, parcourant
le Japon.



Rapide, Fluide, Incisif, Extrême,
Instinctif, Pur, Essentiel, Réaliste,
Technique, Complet, Efficace ...



Prenez l'Avantage !

- 1 à 4 joueurs
- Des graphismes hyper-réalistes grâce à des images digitalisées
- 48 joueurs et 16 pays représentés
- Des dizaines de coups spectaculaires
- Tous types de surface : terre battue, gazon, surfaces dures...
- Possibilité de jouer en Coupe Davis ou de créer ses propres tournois et matches amicaux
- Jeu en simple ou en double

Ubi Soft



3615 UBI SOFT - INTERNET : <http://www.ubi.com>

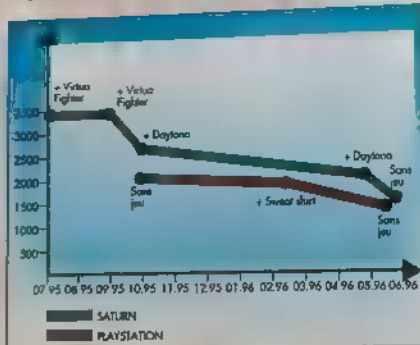
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SEGA and SEGA Saturn are trademarks of SEGA Enterprises, Ltd. © 1996 Ubi Soft Entertainment Ltd. Tous droits réservés. Les marques citées sont propriété de leurs sociétés respectives.

SWEET

Pas de pitié!

ÉCHARPEZ-VOUS, MESSIEURS!...

Ce graphique vous résume les baisses de prix successives opérées par Sega (en bleu) et Sony (en rouge). On constate que Sega a logiquement profité de l'absence de Sony sur le marché pour vendre sa console plus cher. Second point, Sony a toujours entraîné Sega dans sa "chute", en se faisant systématiquement l'instigateur des baisses de prix successives. Bref, la bataille est virulente et son rythme ne devrait guère faiblir... On attend que Nintendo entre dans la danse. Mais c'est sur le front américain que les baisses de prix vont être le plus brusques. A quand des répercussions sur le marché français?



Les temps sont durs...

NINTENDO DANS LE ROUGE?

Le plus grand quotidien financier japonais, le "Nihon Keizai Shimbun", a récemment publié un article expliquant que Nintendo ne pourrait tenir ses prévisions de bénéfices à cause du succès mitigé rencontré dernièrement par sa console. Cet article a suffi à semer une sacrée pagaille sur les marchés. Les Bourses de Tokyo et d'Osaka ont suspendu la cotation du titre de Nintendo, qui venait d'enregistrer un recul de 8,6%. Et les patrons de Mario sont rentrés in extremis de vacances, et se sont empressés de tenir une conférence de presse pour assurer aux plus grands investisseurs que les objectifs seraient tenus et que les ventes de la Nintendo 64 s'élevaient aujourd'hui à 1 million d'exemplaires. Au final, l'action s'est retrouvée en Bourse dès le lendemain... Il est intéressant de savoir que de tels "coups de chaud", assez fréquents dans l'univers boursier, sont souvent l'effet d'une entreprise de destabilisation menée par un concurrent (ou un spéculateur). Ainsi, il pourrait s'agir d'un coup monté, mais tout aussi bien s'avérer que Nintendo n'est pas actuellement dans une situation confortable (prix de la N64 revu à la baisse et marché de l'occasion en hausse), et que l'article par lequel le scandale est arrivé était particulièrement bien renseigné. Pour l'instant, le doute subsiste (les chiffres officiels ne sont pas forcément exacts), mais tous nos vœux aux actionnaires!

... mais pas pour tout le monde!

QUI VA RAFLER PSYGNOSIS?

Si vous avez 1 milliard et 275 millions de francs dont vous ne savez que faire - mais si, fouillez au fond de votre poche -, vous pouvez toujours postuler pour le rachat de Psygnosis. C'est la grosse affaire du moment et les plus grands du jeu vidéo et d'autres (Microsoft...) sont déjà sur le coup. Acclaim, Electronic Arts (qui semble déjà écarté), GT Interactive (auront-ils les moyens?) et Viacom semblent avoir déjà pris des positions intéressantes et un de ces protagonistes aurait déjà proposé plus de 1,7 milliard de francs pour le rachat de l'éditeur. L'affaire doit être conclue avant la fin du mois d'octobre, mais les enchères risquent encore de monter, et on peut s'attendre à des surprises...

Resident Evil
UN BAIN DE
SANG QUI
CARTONNE

Alors que le jeu a déjà dépassé 1 million d'exemplaires vendus (Etats-Unis et Japon), le lancement européen s'annonce sous les meilleurs auspices. Lors du premier week-end d'exposition en Angleterre, le jeu a battu le record en atteignant le nombre de 21 500 pièces vendues, et devient ainsi le CD le plus rapidement vendu sur ce territoire (FIFA 97 sur Playstation, jusqu'alors tenant du titre, avait été vendu à 10 000 exemplaires). A l'heure où nous écrivons ses lignes, Virgin annonce déjà 230 000 exemplaires vendus en Europe, dont 80 000 en France. On n'y a pas mis un Console+ d'or 100% pour rien...

L'INVASION
CONTINUE

LE MILLION, LE MILLION! Un million de Playstation vendues, c'est ce que Sony affirme avoir réalisé en Europe depuis le lancement de la console. De plus, Sony table sur la vente de deux millions de consoles avant la fin du printemps 97. May the force be with you...

BLAM!
-MACHINEHEAD

Hallucinations ! Au travers des yeux du Docteur Kimberley Strider, lorsque vous chevauchez la «vorpai» et survoiez cet enchevêtrement de mitrailles, d'objectifs stratégiques et de mélodrames dignes des meilleures séries. **Vertiges !** Dans des paysages d'apocalypses virtuels Hi Tech, des tunnels étourdissants, des vidéos qui crévent plein écran. **Rires !** devant le danger quand vous explosez d'une véritable joie existentielle en 3D à travers 15 scènes, véritables stations de pompage d'adrénaline. **Hurlements !** de terreur devant d'effrayantes hordes mutants polygonaux. **Grâce implorée !** quand vous affrontez le Cerebro Virus dans l'antre du destin. **Jeu ! Blam-Machinehead !** pour LA chevauchée de votre vie, une chevauchée dans Cyber Chaos !!!



Disponible sur
PC CD-ROM
SEGA SATURN
PLAYSTATION



EIDOS

5 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél. : (1) 41 06 36 70 - Fax : (1) 47 56 14 66
Pour plus d'informations tapez 3615 sur votre

CD BONUX

DE LA DÉMO EN CADEAU. Sony va offrir avec les jeux qui sortiront avant la fin de l'année (genre Tekken 2 ou Crash Bandicoot) un CD de démo gratuit contenant certains titres à venir. Ainsi, vous pourrez trouver des démos jouables des prochaines simulations de Psygnosis ou encore (si vous achetez Tekken 2) une démo de Crash Bandicoot. C'est pas une bonne idée, ça?

TU LE CROIS, ÇA ? A trop lire Consoles+, il arrive que certains de nos lecteurs pêtent les plombs et ouvrent un site Web sur Internet dédié à A.H.L.I. Les news, renseignements techniques et autres tests de jeu datent un peu, mais la page vaut le coup d'œil. D'ailleurs, l'adresse en dit long sur l'humour de ses créateurs - il faudrait que ces messieurs se fassent connaître à la rédaction, on aimerait bien dialoguer avec eux ! <http://www.tulecrois.ca.com>

ET DE SOUS Devant le succès des centres "La Tête dans les nuages", Sega a décidé d'ouvrir un sixième centre à mi-septembre. 40 postes de jeux sont disposés dans 300 m² au centre commercial "Les 4 temps" à Défense, porte Boieldieu, niveau 2.

CONSOLES+, C'EST NET. A l'heure où vous lirez ces lignes, notre page Web devrait avoir été rafraîchie. Vous y découvrirez de nouvelles images de jeux, ainsi qu'un concours RATP-Glénat sous la forme d'un questionnaire vous permettant de gagner des tickets de métro manga (non, nous n'avons pas fumé la miquette de la rédaction) ainsi que des albums de "Akira". Surfez utile, votez sur <http://www.freemove.com/consoles+>

Actu PC et Mac OCTOBRE ROUGE !

Beaucoup parmi vous disposent d'un PC ou d'un Macintosh... votre courrier électronique nous le prouve. C'est pourquoi nous avons décidé de vous parler des nouveautés PC et Mac du mois. L'événement de ces dernières semaines, c'est bien évidemment Quake (GT Interactive, CD-Rom). Les Parisiens auront certainement remarqué la gigantesque campagne de pub qui a annoncé la sortie du jeu et dont les budgets s'approchent de ceux d'un film ! Une folie totale. Rappelons que Quake est à Doom ce que Doom fut à Wolfenstein 3D : une révolution. Désormais, les personnages du jeu sont tous en 3D mappée et l'environnement bénéficie de jeux de lumière incroyables. Une trentaine de niveaux partagés en quatre épisodes vous mèneront la vie dure. Attention tout de même, un Pentium est chaudement recommandé ! Les versions consoles sont en préparation (sorties prévues en 1997). Moins violent, Afterlife

Les bédés du mois CENTENAIRE DE LA BÉDÉ

Centenaire de la bande dessinée oblige, le mois d'octobre s'annonce riche en nouveautés. Signalons tout d'abord, chez Glénat, le dernier volume du "Mercenaire". Dans un décor d'heroic-fantasy, Segrelles signe une œuvre haute en couleur et dont l'allure tient plus de la peinture de maître que du dessin. Dargaud, quant à lui, propose le deuxième épisode de "Plume aux vents". Cette série, qui fait suite à celle des "7 Vies de l'épervier", prend place au XVII^e siècle au Canada, en plein conflit entre Français,



Hollandais, Hurons et Iroquois. Plus ancien mais toujours passionnant, "Les Jeux de crocodile" devrait ravir les amateurs de Réalité virtuelle : dans un monde futuriste, un jeu télévisé, "Les Bourreaux de la fortune" (inspiré du film "Le prix du danger") fait fureur !

DBZ se met en boule DES GRANDES ET DES PETITES

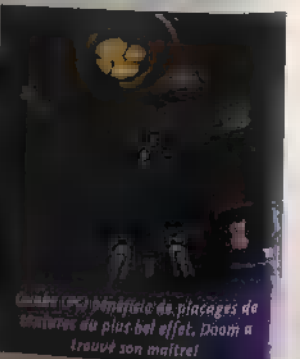
Holà, on se calme, pas de panique, ce n'est pas ce que vous pensez, bande de petits cochons ! Bandai propose depuis quelques semaines et dans toutes les bonnes boucheries la deuxième série des Boolzz. Une Boolzz est une petite capsule de plastique qui contient un personnage Dragon Ball Z... un peu comme les Kinder Surprise, mais sans le chocolat. Il en existe de deux tailles : des petites qui mesurent 5 cm et des grandes qui atteignent 7,5 cm. Cette seconde série contient des personnages comme Satan Petit Cœur, Sangoku super-guerrier, Gottrunks dans sa troisième transformation (fusion entre Sangoten et Trunks) ou encore Gogeta et Sangohan. Y z'ont pensé à tout, les bougres !

Le présentoir à Boolzz tel que vous le découvrirez dans les points de presse, vidéo et les magasins de jouets.



La belle équipe.

(Ubi Soft, CD-Rom) est une simulation inspirée du célèbre Sim City. Mais il vous faudra gérer ici l'Enfer et le Paradis ! Où allez-vous diriger nos chers disparus : au doux royaume des cieux où dans les entrailles de la Terre ? Gare aux catastrophes naturelles, le fièvre de l'au-delà vous guette ! Enfin, possesseurs de Macintosh, réjouissez-vous : Descent 2 (CIC, CD-Rom) est enfin disponible. Si vous avez apprécié le premier épisode sur Playstation, cette suite vous accrochera. Plus fluide et plus rapide (à condition de posséder un PowerMac), Descent 2 est une invitation au voyage... en enfer. Enfin, pour les nostalgiques, une compilation de jeux de la console Atari 2600 vient de sortir. Atari 2600 Action Pack (Activision, CD-Rom à disquettes) contient pas moins de quinze jeux qui ont fait le succès de la console Atari. Un must !



Quake (GT Interactive) promet un énorme spectacle en 3D sur la sortie sur console Atari 2600



"Chaud devant !"

"Un soft loufoque et surpuissant : trop fort !"

"Si vous aviez rêvé, la nuit au fond des bois, d'avoir un jeu d'aventure génial sur Playstation et Saturn, alors vous n'avez pas attendu en vain"

"Blazing Dragons sonne le réveil des jeux 'intelligents' et bons pour la santé"

"Son humour burlesque vaut à lui seul l'investissement"

"Une avalanche de fous rires et de gags en tous genres"

"Il ne souffre d'aucun défaut"

Le jeu d'aventure créé par Terry Jones des Monty Pythons

Disponible en version française intégrale sur



BMG
INTERACTIVE

CRYSTAL
DYNAMICS

● **MULDER DANS UN BOOSTER.** "X-Files" est probablement le jeu de cartes le plus attendu de cette fin d'année. Initialement prévu pour cet été, il devrait finalement sortir fin octobre et proposer aux joueurs de résoudre des enquêtes pleines de petits hommes verts, de psychopathes insaisissables et de types en noir qui refusent de vous expliquer pourquoi ils vous suivent partout. Nous avons vu les cartes en avant-première, et nous pouvons vous rassurer tout de suite: elles sont à la hauteur. Plus de détails d'ici un ou deux numéros... si tout va bien.

● **COMING NEXT.** "Guardians", vous connaissez? Cette fois, ce n'est pas une blague: la version française est là. L'occasion de revenir sur le plus beau jeu du monde et de vous donner quelques conseils afin de bien débuter une partie.

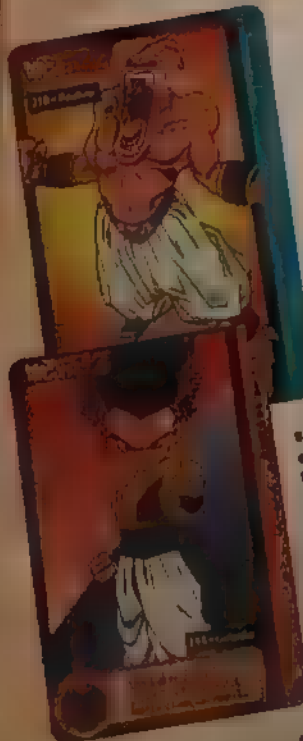
Un goût de Shoggoth MYTHOS

Quelques petites pistes pour mieux saisir les subtilités de "Mythos", le jeu de cartes basé sur le monde de H.P. Lovecraft (qui, mais est-ce besoin de le préciser, vient de sortir en français pour le plus grand plaisir de nos têtes blondes). Les cartes se répartissent en 8 catégories: les Sites, les Alliés, les Artefacts, les Sorts, les Tomes, les Monstres, les Événements et les Aventures. Les Sites sont les endroits que visite votre investigateur. Ils sont plus ou moins intéressants et permettent de jouer une carte d'Artefact ou de Tome, d'engager des Alliés ou d'invoquer des Monstres. Les Alliés servent à se protéger contre les Monstres invoqués par l'adversaire et à traduire les livres du Mythe. Les Artefacts sont multifonctionnels et permettent d'offrir votre jeu. Les Tomes vous autorisent à jeter des sorts, les Monstres à couper vos ennemis en petits morceaux et les Événements à emmerder tout le monde (ou, éventuellement, renforcer la fluidité de votre jeu). Le but est de combiner ces données pour réussir à faire 25 points de mission, limite à laquelle le jeu s'arrête (à moins que personne ne soit devenu fou auparavant). Pour bien construire votre deck, articulez votre choix de cartes autour d'une grosse mission (environ 12 points) et de trois missions mineures (mettons, une à 9 points et une petite dernière à 7...). Cela fait plus que 25, mais ce n'est pas un problème. Vous pouvez avoir de mauvaises surprises. Comptez deux ou trois asiles. C'est vital. Mettez environ de 12 à 15 Sites pour toujours prévoir un endroit où aller. Avec 10 Alliés, vous vous en sortez correctement et les proportions d'Événements, de Sorts, de Tomes et d'Artefacts sont à votre jugement. Essayez, autant que possible, de vous astreindre à la limite des soixante cartes. Un deck tourne bien mieux comme cela. Voilà pour vos premiers pas. Avant de partir, quelques petits conseils et précisions...

- Un Allié est unique. Il ne peut pas être représenté deux fois autour de la même table.
- Une fois qu'une carte est entrée dans le deck d'Aventure, on ne peut plus la voir. Il faut se souvenir des cartes jouées.
- Sur un Site, on ne peut jouer qu'un seul Artefact ou Tome (sinon, il y a un "S"). Le nombre d'Alliés jouables est illimité.
- En combat, seuls les excédents du rapport Monstre/Allié affectent l'investigateur. Les résultats d'un combat Monstre/Monstre ne l'affectent pas.

Cardass DRAGON BALL Z

C'est avec un soupçon de méfiance que l'on guettait le jeu de cartes "Dragon Ball Z". Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'elles ne trahissent en rien l'esprit de la série culte qui, depuis un certain temps déjà, ravage les chaumières françaises. Ces cartes, tirées des séries Cardass, déjà auréolées d'un monumental succès au Japon, sortent régulièrement dans l'Hexagone pour entretenir la ferveur des collectionneurs. Visuellement, rien de révolutionnaire: les fans seront en terrain connu, donc comblés. Les autres (anti-mangas, anti-Japon, anti-cartes flash et tutti quanti...) iront voir ailleurs. Côté jeu, Cardass sait économiser vos neurones: c'est rapide, facile, interactif et ça se joue sur un comptoir de bar. Chaque série se compose de 42 cartes et possède ses règles propres, bien qu'il soit possible, et là est l'originalité, de mêler les séries avec des règles génériques: combats simples, combats multiples, jeu des familles, narration (reconstituez des histoires de "Dragon Ball Z" avec des cartes tirées au hasard et terminez avant votre adversaire!) ou combat stratégique (une sorte de "Mille Bornes" high-tech et beaucoup plus violent). A cet aspect déjà flexible s'ajoutent quelques gadgets de collectionneurs, tels que les cartes primes, autocollantes ou doubles, qui confèrent au jeu une dose de bluff non négligeable. Les cartes seront disponibles en paquets de 5 ou en distributeurs (à 2 francs la carte, c'est mieux qu'un chewing-gum mais sans le goût).



PARIS PHOTOS



LE MINISTRE DE LA DÉFENSE "NON, NOS PILOTES NE SONT PAS DES MANCHES."

L'affaire du jeu "Raging Skies" devient une affaire d'Etat.

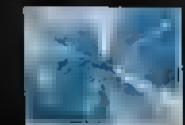
Cela commence comme une plaisanterie de mauvais goût, et cela se termine en véritable affaire d'Etat. Des pirates de l'information, qui n'ont toujours pas revendiqué leur geste, ont réussi à introduire le jeu "Raging Skies" en lieu et place du simulateur de vol officiel de l'Armée de l'Air. Tous les pilotes ont échoué. Ils refusent désormais de reprendre les commandes de leurs appareils. Les pilotes conduisant à une manœuvre gouvernementale sournoise qui viserait à tester nos pilotes en conditions réelles de guerre ont été abandonnés.

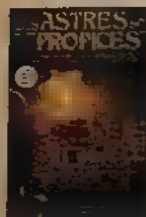
Déjà des conséquences économiques désastreuses.

Le meeting aérien d'Aubert-la-Jolie a d'ores et déjà été annulé. C'est une "catastrophe historique dans l'histoire de la commune," explique Emile Radineau, membre du comité des fêtes. "On avait déjà tout commandé pour la buvette." A Paris, des voix s'élèvent également. Ces problèmes risquent de remettre en cause le Défilé du 14 juillet.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

Sony Game Line : 36 60 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.





LES ASTRES SONT PROPICES
"Cthulhu" aime les années 20, certes, mais il ne renâcle

pas non plus à s'aventurer dans le monde actuel. Pour quelqu'un qui végète depuis des millions d'années, un demi-siècle ne représente pas grand-chose. Avec "Les astres sont propices", Descartes nous propose sept aventures contemporaines à vous dégoûter de notre époque. Gratte-ciel, serial killers, corruption politique et drogues dévastatrices: non seulement les Grands Anciens sont toujours là mais en plus, cette fin de siècle a l'air de leur plaire. Planquez grand-mère et sortez les lance-flammes, ils reviennent...

COMME NEXT

Présentation de "Star Wars, Warhammer", tout sur la campagne impériale, le jeu de rôles tiré de la trilogie faisant office de référence. Et petit tour du côté de chez MultiSim et de leur jeu le plus connu, "Nephilim", dont la deuxième édition ne devrait plus tarder.

GenCon

AMÉRIQUE, TERRE PROMISE

GenCon, aux États-Unis, c'est quatre jours de folie, plus de 30 000 visiteurs et d'une centaine d'exposants prêts à toutes les extrémités pour convaincre le quidam que leur jeu est "le" truc de l'année. Les tendances pour cette année? Eh bien, ma foi, le jeu de rôles ne se porte pas si mal. La vague des jeux de cartes en a fait réfléchir plus d'un, et les rares éditeurs de jeux de rôles qui n'ont pas su prendre le train en marche s'en mordent aujourd'hui les doigts. Mais ceux qui sont restés vigilants ont tout lieu de s'en féliciter: Chaosium avec "Mythos", dont nous vous parlions le mois dernier, ICE avec "Middle Earth", tiré du "Seigneur des anneaux", et End Games avec "Star Wars". Les autres, pour la plupart des jeux de cartes tirés de jeux de rôles

fonctionnent plutôt bien ■ rapportent beaucoup d'argent à leurs créateurs (ce qui leur permet de publier plus de jeux de rôles). ■ côté actualité? On signalera à nos amis anglophiles les sorties de "Deadlands", premier jeu western/fantastique à tenir véritablement la route, de "Fading Suns", à tenir véritablement la route, de "Vampire", de "Traveller" (énième version du plus vieux jeu de science-fiction encore présent sur le marché) et surtout, de "Star Wars 2.5", qui est en fait une deuxième version améliorée, et sera probablement traduit en français à l'occasion de ■ re-sortie de la trilogie, au printemps prochain. Un seul mot pour décrire ce bouquin: magnifique. Empli de (très) nombreuses photos issues des trois films, "Star Wars 2.5" devrait séduire tous les fans du genre, mais surtout ce que pour son esthétique. De surcroît, les règles ont été révisées et clarifiées.

"Stars Wars" 2^e édition LA TÊTE DANS LES ÉTOILES



Cet article inaugure une série thématique destinée à vous aider dans le choix des suppléments: une fois que vous aurez acquis un nouveau jeu de rôles. Première

invite: "Star Wars", qui reste l'un des jeux les plus vendus au monde et qui fête ses dix ans d'existence avec une nouvelle édition (voir ci-dessus). Outre les règles de base en français (2^e édition), qui contiennent théoriquement tout ce dont vous aurez besoin pour jouer (et pas seulement à l'époque de la première trilogie: l'historique est suffisamment développé pour que l'éventail des possibilités dépasse largement celui du 1^{er} série), vous serez tenté de vous procurer les quatre suppléments suivants, qui, sans être véritablement indispensables, enrichissent considérablement le cadre de base.

• **"MANUEL DU MAÎTRE DE JEU"**. Des conseils, des idées, des scénarios, des campagnes, des personnages non-joueurs... Contient une multitude d'informations intéressantes pour le maître de jeu, mais aussi pour le joueur débutant ou aux commandes d'un jeu qui ne se sentent pas très à l'aise d'eux.



• **"LE GUIDE DE L'ALLIANCE NOIRE"**. Une étude approfondie de la faction de l'Alliance Noire, avec des informations sur les événements secrets, des renseignements sur les bases les plus importantes et de nombreux plans de vaisseaux. À prêter à vos joueurs.



• **"LE GUIDE DE L'EMPIRE"**. Tout sur la plus puissante des bases de l'Empire, des conditions de vie de l'équipage aux plans des secteurs les plus secrets. Ce supplément est sans doute le plus intéressant de la série, mais aussi le plus cher: quel plaisir à se promener à cette formidable machine de guerre qu'est l'Empire de la Mort? À se procurer, ne serait-ce qu'à titre d'inspiration, et pour bien se souvenir de ce qu'est capable l'Empire.



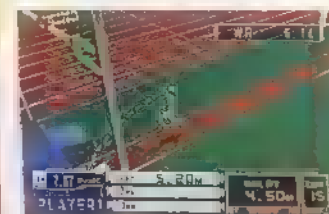
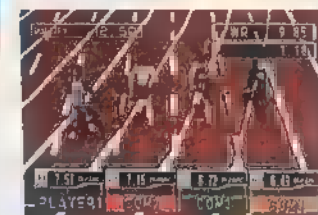
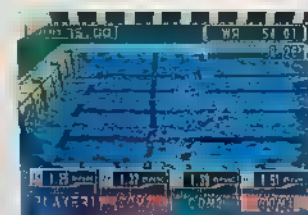
PARIS - ATLANTA : 7 Heures de vol... Et combien d'heures de jeu ?

INTERNATIONAL TRACK & FIELD Sortie mondiale sur Playstation le 28 Juin 1996



Le concentré de Jeux Olympiques

- 1 à 4 joueurs en simultané
- 11 disciplines officielles
- Motion Capture avec de vrais athlètes
- Gameplay très réaliste qui allie à la fois vitesse, réflexe et précision



93% Consoles+

« La sueur a coulé dans nos locaux et les records sont tombés. Il vous faut ce jeu ! » Nintendo.



INTERNATIONAL TRACK AND FIELD™ is a trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. All rights reserved. PS and PLAYSTATION are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™

TM



MEGA CONCOURS

TEKKEN 2™

Gagne ta borne d'Arcade !

+ de 100 prix !

1^{er} PRIX



1 borne d'arcade
TEKKEN 2

2^e au 11^e prix



1 PLAYSTATION

12^e au 61^e prix



1 Jeu TEKKEN 2

62^e au 161^e prix

1 tee-shirt
PLAYSTATION
Collector

namco®



POUR JOUER

Réponds à la question suivante :

"Comment s'appelle le héros de Tekken 2
présenté ci-contre ?"

- 1) Paul Phoenix
- 2) Heihachi Mishima
- 3) Marshall Law

Donne-nous ta réponse directement par téléphone
en composant le 36.68.11.41

(et le 01.36.68.11.41 à partir du 1^{er} octobre*)

ou joue sur internet à l'adresse suivante :

<http://www.freemen.com/consoles+>

Si tu n'es pas un surfeur invétéré
ou si tu n'as pas de téléphone (la bonne blague...),
tu peux toujours envoyer ta réponse sur carte
postale en indiquant tes nom, prénom et adresse à :
CONSOLES +, Concours Tekken 2,
150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.



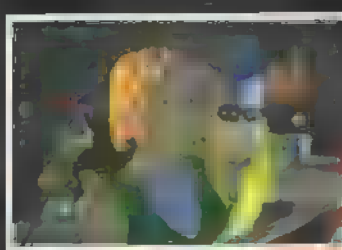
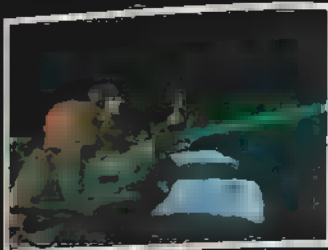
Extrait du règlement

Les sociétés CONSOLES + et SONY organisent un jeu concours...
27/09/96 au 24/10/96 minuit. Les 161 gagnants seront...
règlement complet est déposé en l'étude Simon & Co...
écrite à : Consoles +, service marketing, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

* nouvelle numérotation oblige !

DIVINE INTRO!

C'est en usant de la technique dite de Motion Capture (que vous finissez par connaître...) que les animateurs ont réussi le dur pari de faire la plus belle introduction que nous ayons vue jusqu'alors. Le jeu de mouvement et mimiques des personnages est sidérant de réalisme et pas un, à la rédaction, n'a résisté à son charme. Tous les dialogues ont été doublés par des comédiens professionnels et seront certainement traduits lorsque le jeu arrivera en décembre. Un moment d'anthologie!



Pandemonium Bienvenue en enfer!

Crystal Dynamics vous ouvre enfin les portes de la capitale supposée des enfers, Pandemonium. Sur ce jeu de plates-formes disponible vers la mi-décembre sur Playstation, une équipe de trente personnes aura assuré le boulot accompli par cette équipe hyper motivée mais plutôt laconique a été hallucinant. Figurez-vous qu'ils travaillent sur la bête depuis Noël 1994 et qu'ils ne sont pas au bout de leurs peines. Voici pour vous, en exclusivité, la présentation d'un titre qui s'annonce comme majeur, où Nikki et Fergus tiennent la vedette. Candice prête l'oreille.



Le treizième niveau est plutôt sciant

Vites-vous jamais decors plus leches

Passé l'introduction, qui vous aura certainement laissé sur les fesses (voir ci-dessus), vous allez pénétrer dans un univers entièrement en 3D. Mais attention! pas un univers à la Crash Bandicoot, où les caméras suivent le personnage ou le déroulement reste assez linéaire. Ici, les parcours "se tortillent les caméras", qui zooment, se replacent, reculent, reviennent... Bref, un schéma très dynamique où les

angles de vue deviennent parfois très vicieux. Leur objectif? "Nous voulions créer un jeu à plates-formes très rapide en 3D où la gestion des caméras ne se résumerait pas qu'à poursuivre un personnage. Il fallait qu'elle soit dynamique, que l'aspect visuel soit vraiment novateur", expliquent les programmeurs. Une réussite! Malgré ce déballage de savoir-faire technique ont par exemple créé un moteur 3D spécifique qui

n'a cessé d'évoluer durant le développement, la charpente du jeu est relativement classique

Survivre en milieu hostile

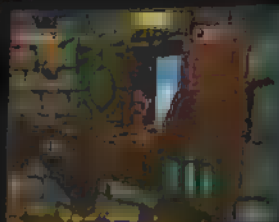
Vous pouvez à tout moment sélectionner un des deux personnages, Fergus (le Joker) ou Nikki (la magicienne). Les deux protagonistes ont des pouvoirs différents. Fergus peut réaliser une roue pour dégommer les adversaires qui traînent, tandis que

Nikki peut réaliser un bolide qui permet d'annuler les ennemis ennemis. En cours de route, deux moyens s'efforcent à tout pour détruire les ennemis. Le premier, classique, consiste à sauter sur la tête tandis que le second leur permet d'utiliser d'une arme. Sans les objets ramassés, vous pouvez soit glacer un ennemi, soit le réduire en cendres ou encore le réduire à l'état de poussière. Les deux

► nombre de trois, sont impressionnants de gigantesques. La manière de les détruire est à chaque fois très originale, mais également assez complexe – vous aurez tôt fait de vous en rendre compte...

Grenouille ou dragon

Vos personnages disposent en outre de pouvoirs de transformation qu'ils pourront récupérer tout au long des niveaux. Les quatre métamorphoses disponibles sont très réussies. La première permettra à votre personnage de se transformer en grenouille (pour sauter plus loin), la deuxième le change en tortue (pour une protection accrue), la troisième en rhinocéros (pour défoncer tout ce qui bouge), la dernière en dragon. Pour finir le jeu (il faut traverser 16 niveaux tous plus fous les uns que les autres), vous devrez user à bon escient de ces transformations. Chaque région des zones secrètes mais également des tableaux-bonus qui s'ouvrent lorsque vous aurez amassé assez de bonus. Les univers sont à chaque fois différents (foi, vous traverserez une forêt, là un désert, plus loin une zone de glace, etc.) et passer d'un monde à l'autre apporte vraiment une nouvelle dimension. Bref, Pandemonium s'annonce comme un jeu de plates-formes tout ce qu'il y a de plus réussi. Rapide, maniable, visuellement stupéfiant – Bug et Cheesy parlent n'être qu'une soupe incolore au regard du travail de Crystal Dynamics –, voici un titre dont on va guetter la sortie avec une ardeur impatiente.



À l'intérieur du château, le feu règne en maître mais une fois que vous aurez passé la porte, ce sera la glace.
Original



Le niveau est une pure merveille, vous allez être séduits par une boule de feu géante.



Vous pouvez à tout moment ouvrir un zoom sur votre personnage.

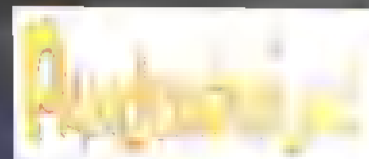
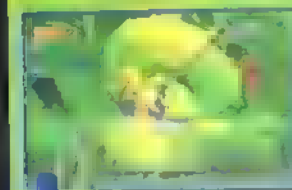
TIPS MANIACS

■ ont compris le truc, chez Crystal Dynamics: ils nous ont envoyé une version avec de très nombreux tips déjà intégrés dans la version bêta. Nous pouvions ainsi changer la texture des décors (voir ci-dessous), ou démantibuler complètement le personnage. Les développeurs nous assurent que certains de ces tips subsisteront mais ■ ne savent pas encore lesquels (ou ne veulent pas le dire)...



DES BOSS RONDS PAS COMME LES AUTRES...

Bizarrement, les deux boss (sur les trois) que nous avons vus fonctionnaient toujours sur le même schéma: le cercle! Vi, vi: soit vous tournez autour de lui, soit il vous poursuit mais, à chaque fois, dans un niveau en rond. A voir tourner, c'est très, très impressionnant.



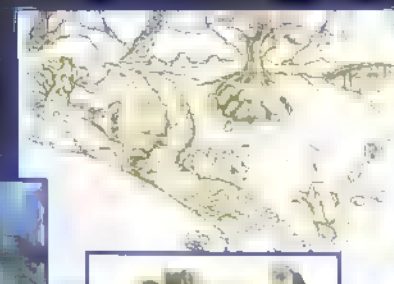
Pandemonium est un jeu de plates-formes avant tout: agile vous êtes, agile vous survivrez.



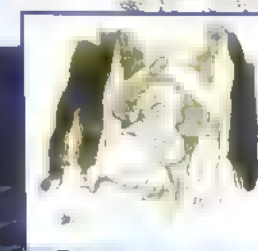
Un des niveaux secrets: vous devez shooter la cible pour révéler sous les bonus.



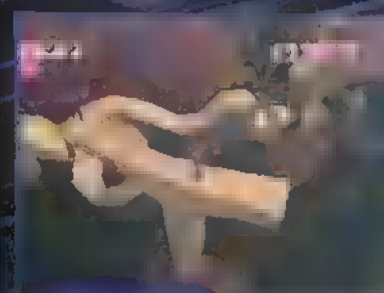
Vous devrez user des courants d'air pour atteindre des endroits haut perchés et continuer votre périple.



À la fin du second niveau, vous arriverez sur les toits du château.



Pas le temps d'admirer le paysage: vous devez retrouver le sortilège qui permettra de réparer vos bêtises.



Beauté en perspectives.

Vous êtes mort: la caméra zoome automatiquement sur votre perso qui, après des mimiques adéquates, s'effondrera au sol.

Star Gladiator



Dès qu'un coup fait mouche, l'éclat de lumière anéantit sur la zone touchée et les reflets induits sont magnifiques. Magnifique!

Le scénario est très simple, n'oublions pas que nous sommes dans un jeu de baston. Tous les combats sont censés se dérouler au XXIV^e siècle. Sur la planète Zeda, l'empereur, le quatrième du nom, est toujours en quête de nouvelles planètes à asservir. Il voit en la Terre une

prochaine conquête. Mais il connaît la résistance acharnée des humains face aux envahisseurs. Voilà pourquoi l'empire met au point l'arme ultime, capable de réduire l'humanité en cendres. Des légions entières de soldats Plasma sont levées, bien décidées à nous exploser la tête. Le peuple terrien doit

Star Gladiator est le tout premier jeu de baston en 3D de Capcom. Alors que le jeu est attendu au Japon pour le 25 octobre prochain, sa sortie officielle en France est annoncée pour le mois de novembre. En voilà une surprise qu'elle est bonne!

réagir et le combat est inévitable... Du point de vue technique, Star Gladiator est entièrement en 3D polygonale et exploite au maximum les capacités de la machine. Gouraud Shading, mapping de textures, gestion de la lumière en temps réel, décors en mouvement perpétuel et en 3D

Une intro glycérine

La séquence d'introduction est absolument magnifique. On y présente l'ensemble des combattants ainsi que l'empereur en personne. Il y a d'ailleurs fort à parier qu'il s'agit du boss final du jeu.

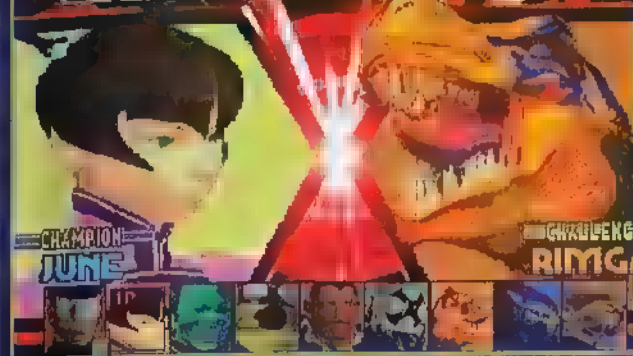
Un humain se tient debout dans une salle obscure.

Il puis lève son sabre laser, tel Luke Skywalker dans "Star Wars".



En laissant apparaître un dix personnages disponibles dans le jeu.

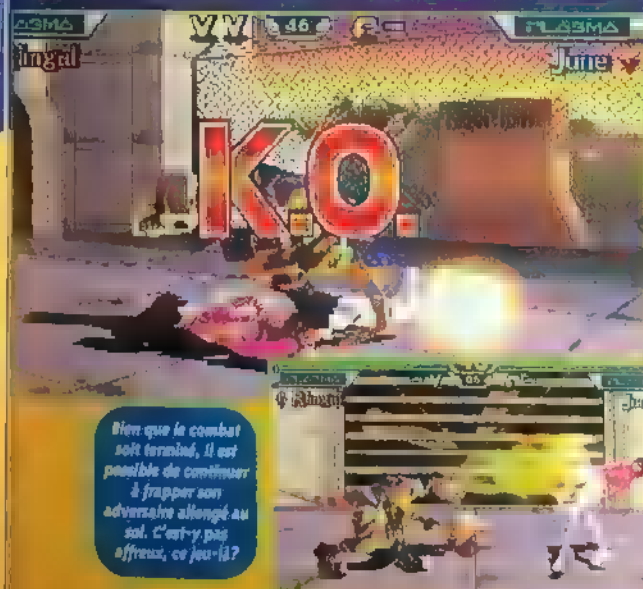
CHARACTER SELECT



Au départ du jeu, dix personnages sont disponibles. Par la suite, vous en découvrirez certainement beaucoup d'autres... comme l'empereur en personne!

également... un programme plus qu'alléchant! On enchaîne les coups et les Combos avec une aisance normalement réservée aux jeux en 2D. Une jauge Plasma remplace désormais la jauge classique de puissance, et elle permet de réaliser des Plasma Combos des Plasma Reverses ou encore des Plasma Strikes.

C'est plasma-délicieux. Le tout est en fait largement inspiré du système de Street Fighter Alpha 2. Dix combattants aux allures très hétéroclites sont disponibles. Du cyborg à l'humain en passant par le robot, le dinosaure (magnifique), l'homme-oiseau ou l'alien de Roswell, le dépaysement est total!

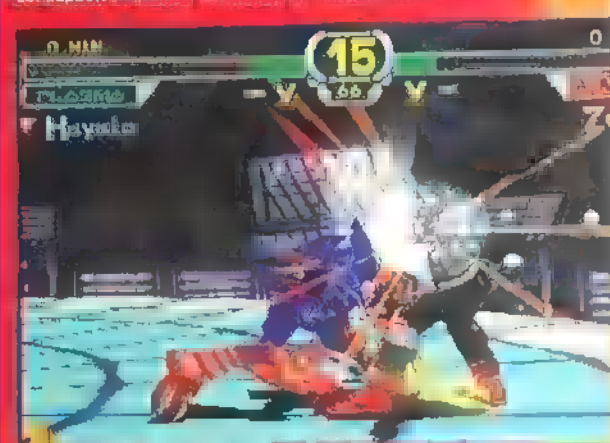


Bien que le combat soit terminé, il est possible de continuer à frapper son adversaire allongé au sol. C'est-y pas affreux, ce jeu-là?

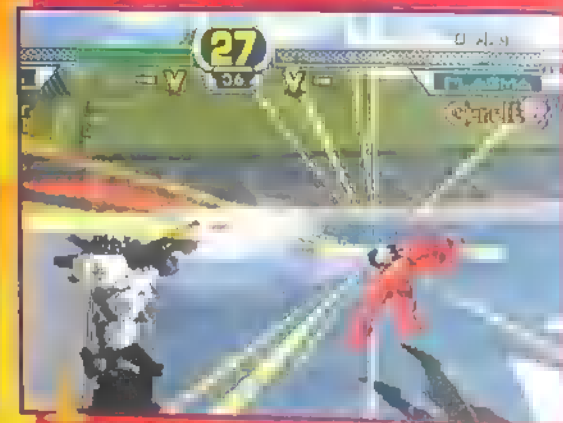
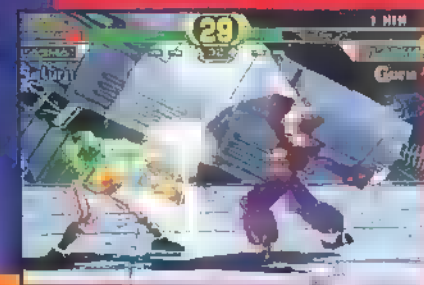
Rimgal, le seul dinosaure du jeu, a un coup spécial très chaud! Il est capable de cracher des flammes sur ses adversaires.

Coup d'éclair

Les personnages de Capcom sont tous très beaux. Les coups de main sont très spectaculaires. Les coups de main sont très spectaculaires. La PlayStation est capable de donner matière de transparence...



Zelkin n'est pas le seul à se battre. Il y a aussi d'autres personnages. Zelkin n'est pas le seul à se battre. Il y a aussi d'autres personnages.



Les personnages de Capcom sont tous très beaux. Les coups de main sont très spectaculaires. Les coups de main sont très spectaculaires. La PlayStation est capable de donner matière de transparence...

Soul Edge

Après avoir fait un véritable carton dans les salles d'arcade, Soul Edge, que l'on peut considérer comme le successeur de Tekken, débarque tout naturellement sur Playstation. Namco y aura mis le temps, mais sera payé.

Quand deux joueurs choisissent le même combattant, la tunique des personnages change de couleur afin de mieux les différencier.



armes d'un couteau, d'un glaive, d'un nunchaku, d'une flèche monstrueuse ou de tout autre arme blanche. Cet armement confère aux combats un aspect très Conan le Barbare et la violence des coups risque d'en choquer plus d'un. Les décors ont également beaucoup évolué par rapport à Tekken 2 et certains éléments sont en mouvement. On note, par exemple le mouvement du ciel qui s'agit sous l'effet du vent. Plus vrai que nature.

Convertir un jeu d'arcade basé sur le System 11 pour le transposer sur une Playstation n'est pas une mince affaire.

Voilà certainement ce qui explique ce laps de temps aussi long entre la sortie du jeu en arcade et celle de la version console. Mais enfin, Soul Edge est là, tout beau, tout chaud, et sans risque de cartonner. Le jeu est censé se dérouler en plein milieu du XVIe (le siècle, pas l'arrondissement parisien). L'accoutrement des personnages que l'on peut

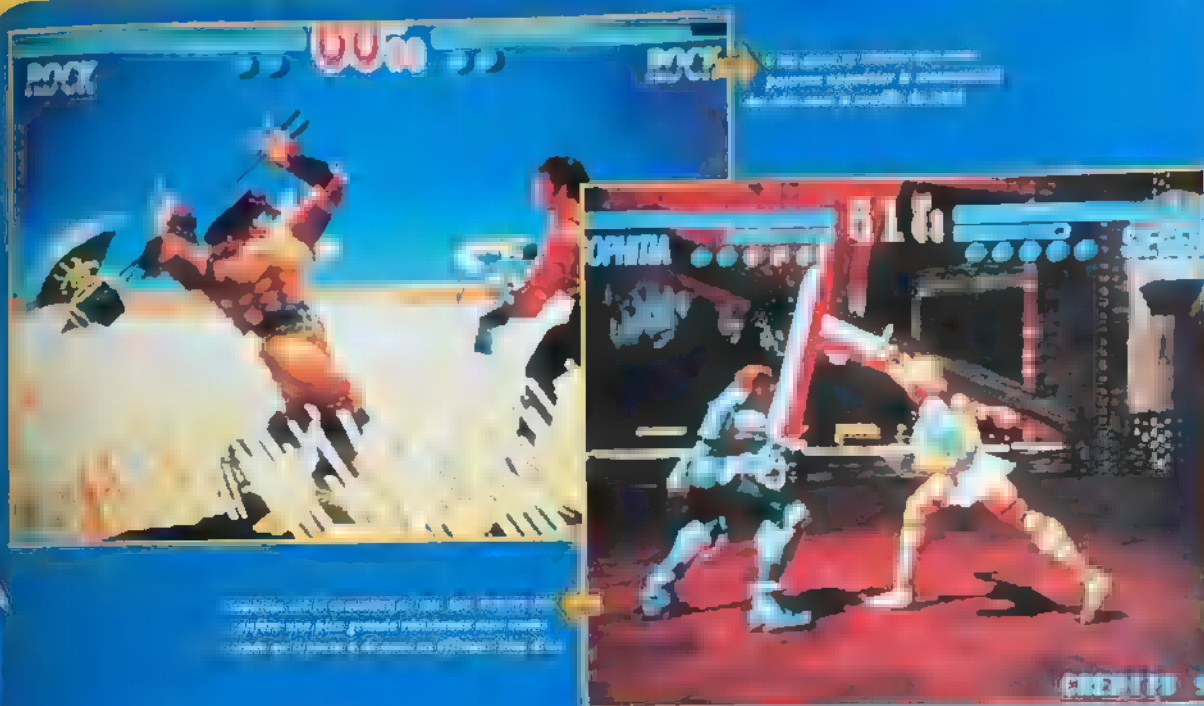
incarner est donc en rapport avec cette époque. Namco a d'ailleurs choisi d'appliquer de magnifiques textures sur les vêtements des guerriers plutôt que de s'embêter à afficher des polygones supplémentaires qui ralentiraient l'animation. Qu'ils soient malins, ces programmeurs! Vos combattants sont désormais

PLAYSTATION

Namco/N.C.



CREDITS



EFFETS DE LUMIERE

Comme dans la plupart des jeux 3D baston actuels, des effets de lumière apparaissent à chaque fois que l'on touche son adversaire. Ce traitement n'est pas nouveau (Tekken premier du nom l'utilisait déjà), mais c'est tellement plus beau.

Rock, comme son nom l'indique, est une force de la nature. Les coups qu'il porte sont d'une incroyable brutalité.



CREDITS

Voldo n'est pas un faible nom plus loin, aura pas la même réaction.



CREDITS

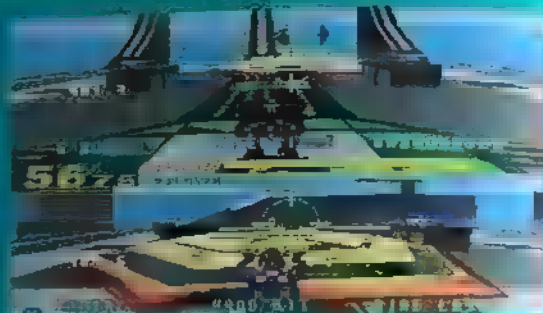
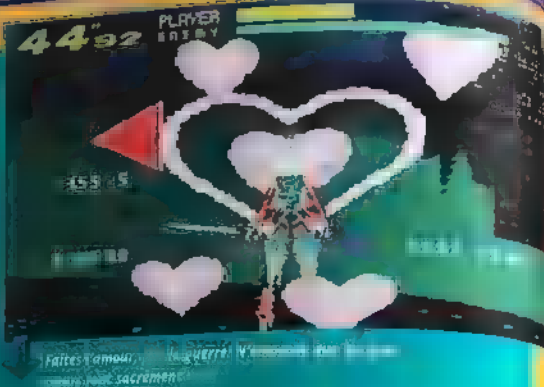


Virtual On

Tout chaud sorti des salles d'arcade, Virtual On est converti sur Saturn. Enfin un jeu de combat 3D qui n'a rien à voir avec Virtua Fighter 2.

Virtual On est une simulation de combat pour les fans de robots géants du type Gundam. Les combats se déroulent dans une arène (fermée ou ouverte avec plusieurs obstacles). Il ne s'agit pas de croire pour l'instant qu'il s'agit d'un jeu de combat pur et simple. Virtual On explore beaucoup de courses-poursuites et les attaques à distance. Tous les robots (et ils sont nombreux) possèdent trois attaques plus ou moins dévastatrices. Il ne va pas s'agir de simple tir laser à la bombe à neutrons qui explose tout dans un large rayon d'action. Ensuite...

esquivera au lieu d'attaques tout en balançant copieusement des boules dans tous les sens. Inutile de dire qu'il faut beaucoup jouer sur le terrain. Les combats se déroulent vraiment en 3D et offrent une grande liberté de mouvement. On peut pivoter sur soi-même, esquiver très rapidement sur les côtés, sauter et parfois léviter un instant en l'air. Pour cette version, Sega semble avoir fait un bon travail, comme à son habitude. Les graphismes sont bien évidemment plus dépouillés, mais le fun semble au rendez-vous. Il faudra attendre le jeu en vidéo pour le cœur.



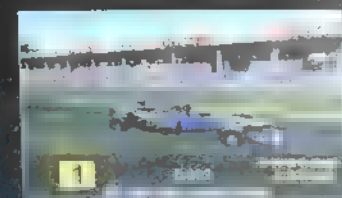
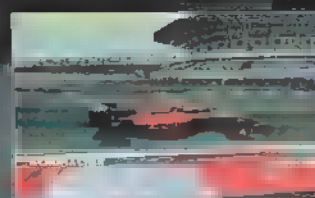
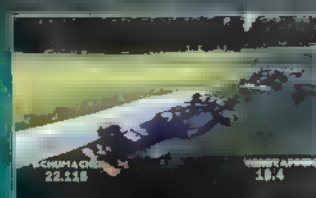
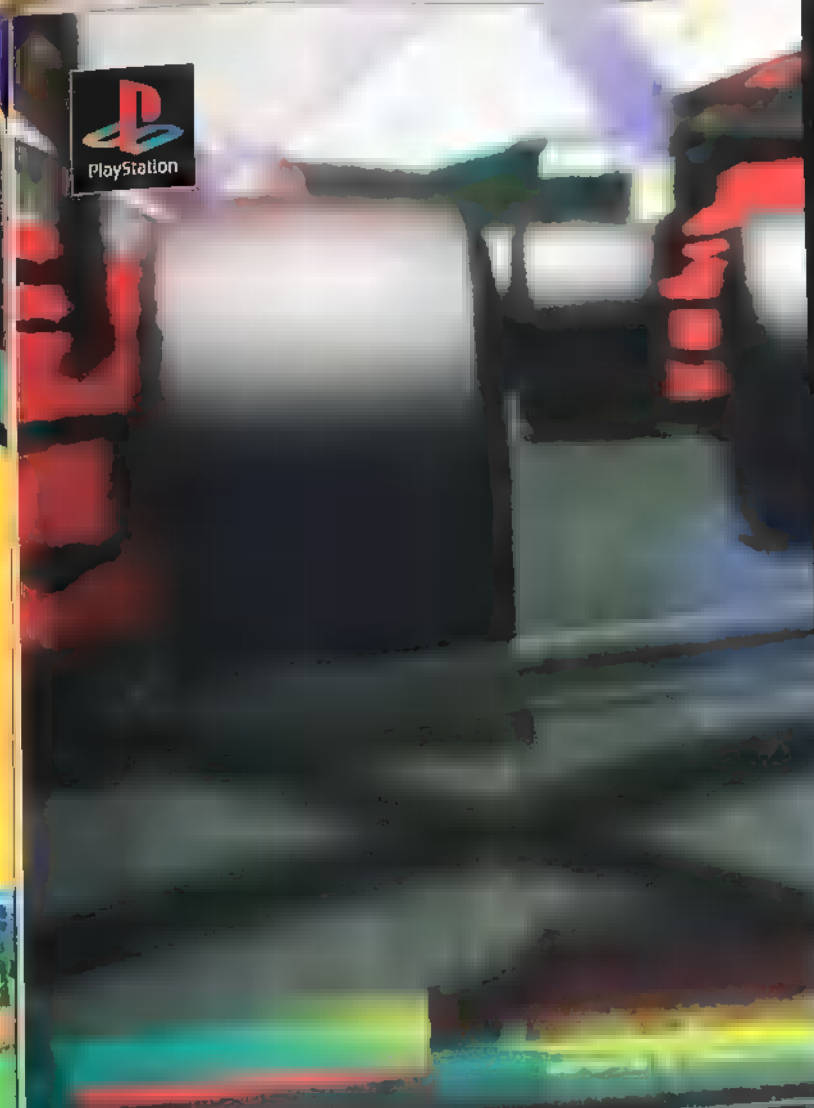
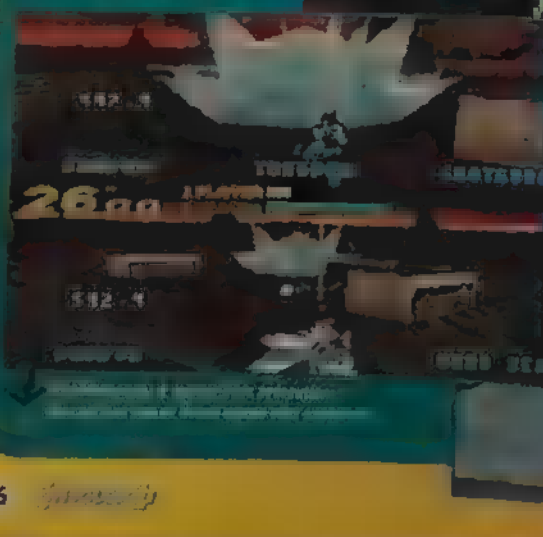
En mode 2 joueurs, l'expérience est encore plus intéressante. Cela reste très jouable.



Dans certains niveaux, il y a des obstacles à éviter.

SATURN

Sega/Novembre



FORMULA 1

Le jeu officiel F1 sur PlayStation



Sûr de toi.

Tu es le meilleur.

Dans l'enfer de la course,
tu maîtrises ton bolide.

Tu es le meilleur.

Ton adversaire connaît ta valeur.

Tu es le meilleur.

Dépassement à l'intérieur.
Dépassement à l'extérieur.

Tu es le meilleur.

Encore 3 tours. Accélère.
C'est la victoire.

TU ES LE CHAMPION.

CHEF D'OEUVRE ABSOLU

95%

Joypad

PODIUM DE L'ANNEE

★★★★★★

CD Consoles

UN CHEF D'OEUVRE EST NE

5/5

PlayStation Magazine

CETTE SIMULATION EST
DEMENTIELLE

93%

Consoles+



Sonic 3D Flicky Island

Non, Sega n'a pas abandonné son hérisson bleu au bord de l'autoroute! Après de longues vacances, la mascotte prépare une belle rentrée: outre un tour sur Saturn, fait une ultime apparition sur Megadrive... et en 3D s'il vous plaît!

Mais attention, ne vous méprenez pas sur le terme 3D, car c'est de la 3D isométrique dont il s'agit. Pas de polygones texturés donc, mais des personnages modélisés en 3D. Sonic est toujours aussi speed et le scrolling de l'écran défile à une vitesse hallucinante, preuve que la Megadrive en a sous le

ventre afin de libérer les oiseaux que ces monstres ont kidnappés. Cinq oiseaux doivent ainsi être récupérés et déposés à un endroit précis du niveau. Une fois cette opération réussie, une porte s'ouvre, vous donnant accès au niveau suivant. Chaque monde se compose de trois niveaux et bien évidemment, une fois le troisième niveau franchi, le docteur Robotnik viendra vous rendre une petite visite. Ses apparitions sont absolument sidérantes sur la Megadrive, puisque Robotnik est lui aussi représenté en 3D. Sonic 3D devrait cartonner tant il innove par rapport aux autres épisodes de la série. La 16 bits de Sega n'a encore la pêche!

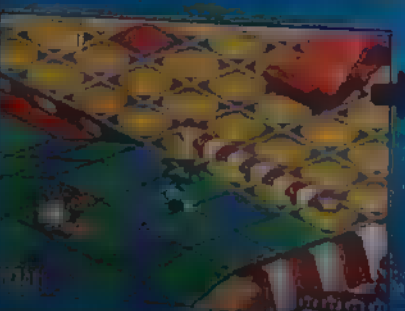
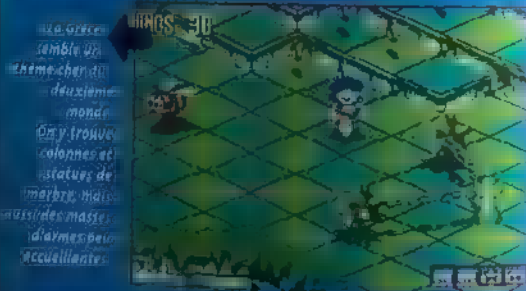
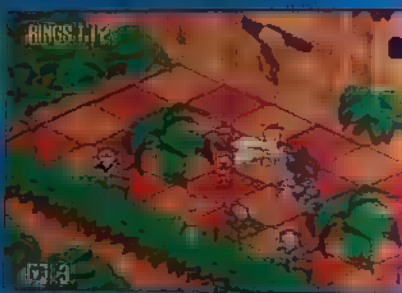
MEGADRIVE

● Sega/Novembre

Dans chacun des mondes, Sonic devra éliminer tous les êtres vivants qu'il

Y SONT BEAUX, MES NIVEAUX

Chacun des niveaux traversés repose sur un thème bien précis. En fonction de ces thèmes, les monstres ont une apparence particulière. Ajoutez à cela des pièges bien vicieux et vous obtenez un jeu très accrocheur.



Les niveaux sont très variés et offrent une grande diversité de thèmes. Les monstres ont une apparence particulière et les pièges sont bien vicieux.

Les niveaux sont très variés et offrent une grande diversité de thèmes. Les monstres ont une apparence particulière et les pièges sont bien vicieux.

Le Temple du Soleil



Tintin doit courir vite par cette terrible avalanche.

Tintin est de retour dans ses nouvelles aventures sur Super Nintendo. Après un épisode mouvementé au Tibet, le célèbre reporter du "Petit Vingtième" s'embarque pour le Temple du Soleil.

SUPER NINTENDO

● Infogrames/Novembre

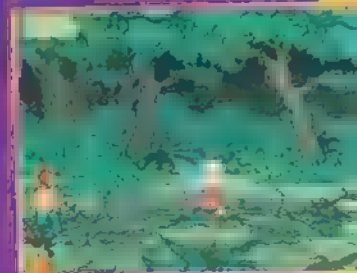
Fidèle à la bande dessinée de Hergé, le scénario du jeu s'inspire des "Sept boules de cristal" et du "Temple du Soleil". Vous y découvrirez qu'une étrange épidémie frappe de grands explorateurs à leur retour d'une expédition au Pérou. D'après les rumeurs, une sinistre momie en serait la cause. Tintin, toujours en quête de vérité, part à son tour pour la Cordillère des Andes... Vingt niveaux vous attendent. De Saint-Nazaire aux temples

incas, nul doute que votre périple sera parsemé d'embûches: courses poursuites en voitures, traversée de jungle

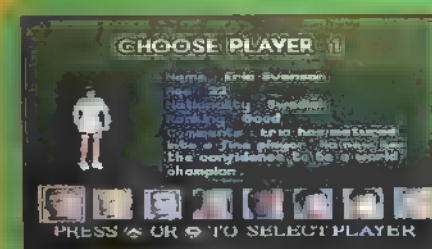
péruvienne, avalanches, promenade aérienne à dos de condor seront de la partie. Une chose est certaine: avec Tintin, on ne s'ennuie pas.



Les boules de cristal sont l'occasion d'admirer la qualité des effets spéciaux de la Super Nintendo.



En compagnie de son nouvel ami, Tintin traverse la jungle péruvienne. Les graphismes sont fidèles au style de la bande dessinée.



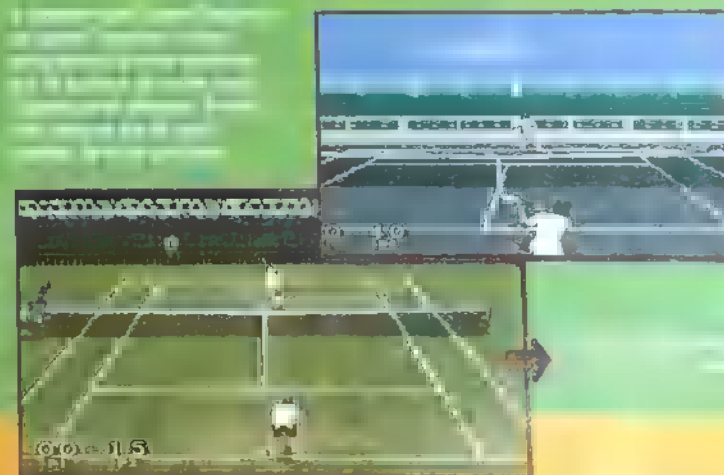
Break Point

Il n'y a pas de court avec la ligne de fond, les joueurs se font face, les ballons sont lancés, les joueurs se déplacent, les ballons sont lancés, les joueurs se déplacent, les ballons sont lancés, les joueurs se déplacent.

SATURN

● Ocean/Novembre

Break Point est un jeu de tennis pour Saturn. Le jeu est très réaliste, les graphismes sont de qualité, les sons sont très bons. Le jeu est très amusant, les joueurs se font face, les ballons sont lancés, les joueurs se déplacent, les ballons sont lancés, les joueurs se déplacent.

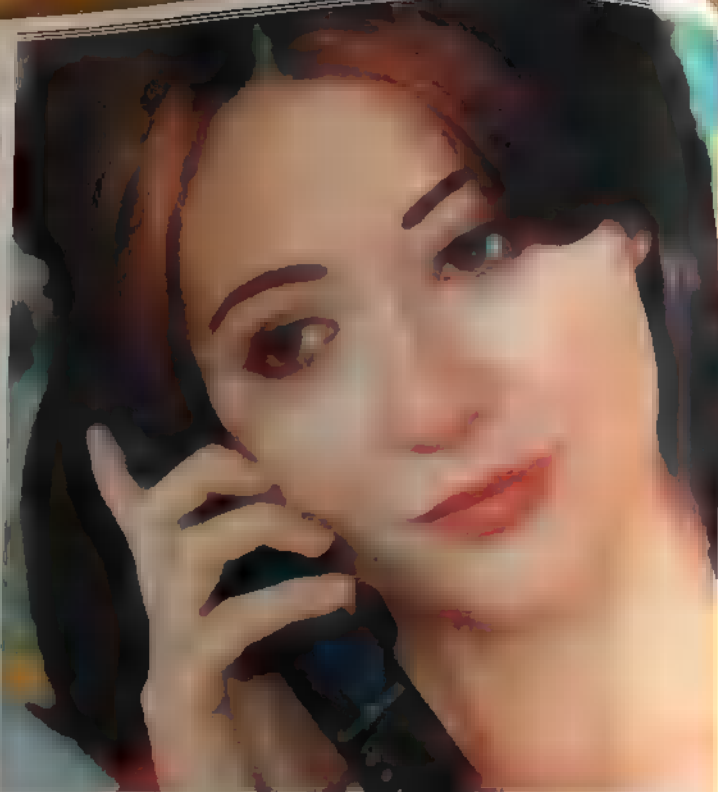


Phonecafé

N°1

PHONECAFÉ, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

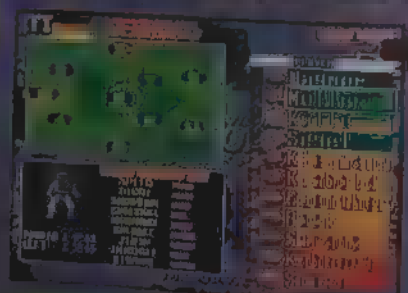
Appelle tout de suite au:
36 68 38 88



© AB - 3668 : 2,23 F/mn - Demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler.

ISS Deluxe

Non, la Megadrive n'a pas été son dernier. La preuve, une des meilleures simulations de foot est aujourd'hui adaptée en 16 bits de Sega. Merci qui? Merci Konami.



La version Deluxe est plus mieux-mieux! Elle est mythique internationale. Elle est sortie en 1988. Elle est sortie en 1988. Elle est sortie en 1988.

MEGADRIVE
Ludi/Novembre

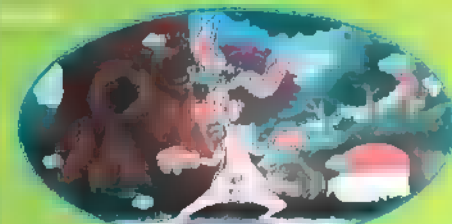
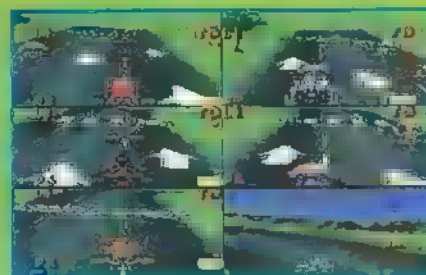
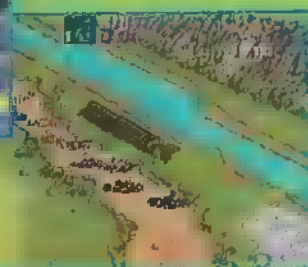
PREVIEWS

Street Racer

Un jeu de course à l'italienne sur Sega Saturn et PlayStation. Un jeu de course à l'italienne sur Sega Saturn et PlayStation. Un jeu de course à l'italienne sur Sega Saturn et PlayStation.

PLAYSTATION

Ubi Soft/Novembre



V

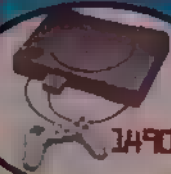
Voitures très musclées, qu'avait fait les beaux jours des 16 bits de Sega et Nintendo? Bueno, parce que Vivid Image remet une deuxième couche sur Saturn et PlayStation. Accrochez-vous à la paddle. La version 32 bits a subi des changements radicaux. L'animation de pots à cinquante images par seconde et les voitures évoluent désormais dans un environnement avec plusieurs angles de vue. Il y a toujours huit personnages différents, tous dotés de coups spéciaux idéaux et de caractéristiques précises. Petit plus, plusieurs joueurs peuvent prendre le même personnage. Un mode Replay permet de revoir l'intégralité d'une course à partir d'importe quelle voiture. Les ondes de choc sont fixes comme à l'habitude. Dans ce genre, Street Racer est un concurrent direct de Mario Kart sur Nintendo 64. Si tout n'est pas à l'ivoire, nous donnerons nos impressions sur le bébé Vivid Image quand il sera possible de jouer jusqu'à huit simultanément sur des écrans multiples. La partie de la version 16 bits a disparu, mais un mode humble bien fourni vient remplacer inutile de dire qu'on attend sa sortie avec impatience. La version Saturn sera également disponible.

PLAYSTATION

SATURN

SUPER NINTENDO

MEGADRIVE



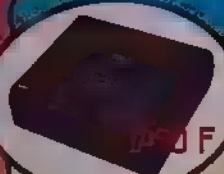
1490 F

NEUF

SLAM FUNKY 2	249 F
CABLE R&B	129 F
CRASH BANDICOOT (US)	129 F
THE MARIO TROOPERS	349 F
FORMULA ONE	349 F
STREET RAGE	149 F
THE MORTAL KOMBAT	149 F
MEMORY CARD	149 F
MEMO CARD 2	149 F
MEMO CARD 3	149 F
MEMO CARD 4	149 F
MEMO CARD 5	149 F
MEMO CARD 6	149 F
MEMO CARD 7	149 F
MEMO CARD 8	149 F
MEMO CARD 9	149 F
MEMO CARD 10	149 F
MEMO CARD 11	149 F
MEMO CARD 12	149 F
MEMO CARD 13	149 F
MEMO CARD 14	149 F
MEMO CARD 15	149 F
MEMO CARD 16	149 F
MEMO CARD 17	149 F
MEMO CARD 18	149 F
MEMO CARD 19	149 F
MEMO CARD 20	149 F

OCCASION

THE MORTAL KOMBAT	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 2	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 3	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 4	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 5	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 6	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 7	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 8	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 9	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 10	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 11	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 12	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 13	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 14	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 15	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 16	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 17	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 18	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 19	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 20	1290 F



1490 F

NEUF

BACK UP MEMORY SAT	249 F
CABLE R&B	129 F
CRASH BANDICOOT (US)	129 F
THE MARIO TROOPERS	349 F
FORMULA ONE	349 F
STREET RAGE	149 F
THE MORTAL KOMBAT	149 F
MEMORY CARD	149 F
MEMO CARD 2	149 F
MEMO CARD 3	149 F
MEMO CARD 4	149 F
MEMO CARD 5	149 F
MEMO CARD 6	149 F
MEMO CARD 7	149 F
MEMO CARD 8	149 F
MEMO CARD 9	149 F
MEMO CARD 10	149 F
MEMO CARD 11	149 F
MEMO CARD 12	149 F
MEMO CARD 13	149 F
MEMO CARD 14	149 F
MEMO CARD 15	149 F
MEMO CARD 16	149 F
MEMO CARD 17	149 F
MEMO CARD 18	149 F
MEMO CARD 19	149 F
MEMO CARD 20	149 F

OCCASION

CONSOLE SATURN + 1 JEU	1290 F
THE MORTAL KOMBAT	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 2	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 3	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 4	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 5	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 6	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 7	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 8	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 9	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 10	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 11	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 12	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 13	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 14	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 15	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 16	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 17	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 18	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 19	1290 F
THE MORTAL KOMBAT 20	1290 F

FL-119	249 F
FIFA SOCCER 96	149 F
GALACTIC ATTACK	149 F
GOLDEN AXE DUEL	249 F
WANG ON 96	249 F
MAGIC CARPET	249 F
MYSTIC	249 F
NHL HOCKEY	249 F
PANZER DRAGON	249 F
PANZER DRAGON II	249 F
PARADISUS	249 F
PEEBLE BEACH GOLF	249 F
RAYMAN	249 F
ROBOTICA	249 F
SEGA RALLY	249 F
SHOCKWAVE	249 F
SIN CITY 2000	249 F
STREET FIGHTER ALPHA	249 F
THE D	249 F
THE HORDE	249 F
THE PARK	249 F
THUNDER HAWK 2	249 F
TOSHIBA	249 F
VICTORY GOAL	249 F
VIRTA COP	249 F
VIRTA FIGHTER 2	249 F
VIRTA FIGHTER	249 F
VIRTA RACING	249 F
VIRTA REMIX	249 F
WING ARMS	249 F
WING OUT	249 F
WORMS	249 F
X-MEN	249 F



349 F

NEUF

CABLE R&B	99 F
TRANSFORMERS	99 F
JYPO SUPER MAN	99 F
STARWARS	99 F
STREET FIGHTER II	99 F
BLAZING SKIES	99 F
CONDO HOCKEY	99 F
KICK OFF	99 F
PILOT WING	99 F
FIRST SAMURAI	99 F
SPINNING TOP	99 F
FIGHTING SPIRIT	99 F
SUPER SOCCER	99 F
POPULOUS	99 F
BECK'S M GHOSTS	99 F
SUPER MESTO	99 F
SPINNING TOP	99 F
SUPER R-TYPE	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ALIEN 3	99 F

SYNDICATE	199 F
BATMAN	199 F
RETURN	99 F
TINY TOON	149 F
STREET FIGHTER 2	99 F
TURBO	99 F
F ZERO	99 F
EDUWING	149 F
JACOBSON JONES	149 F
TECHNO HOCKEY	149 F
MAGICAL QUEST	149 F
RISE OF THE ROBOTS	149 F
DRAGON	149 F
ADAMS FAMILY	149 F
ACTRESS 2	149 F
DRIFTY DUCK	149 F
FIFA SOCCER	149 F
SUPER BOMBAMAN	149 F
HOLLER INSTINCT	149 F
UTOPIA	149 F
MURPHY MURPHY	149 F
NBA JAM T.E	149 F
SPARKSTER	149 F
WARLOCK	149 F
STREET RACER	149 F
SECRET OF MARI	149 F
SUPER MARIO	149 F
LES SCHTROUMPS	149 F



149 F

NEUF

JOYPAD MEGADRIVE	39 F
CABLE PERITEL MD I / MD II	99 F
TRANSFORMERS MD I / MD II	99 F
SONIC	99 F
STREET OF RAGE	99 F
STREET OF RAGE	99 F
ALIEN STORM	99 F
JURASSIC PARK	99 F
FIFA SOCCER	99 F
KID CALEON	99 F
BULLS VS BLAZERS	99 F
ROULETTE GAMES	99 F
WRESTLE MANIA	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ULTIMATE SOCCER	99 F
TOKI	99 F
STREET FIGHTER II	99 F
QUICKSHOT	99 F
ETERNAL CHAMPIONS	99 F
TINY TOONS	99 F
THUNDER FORCE II	99 F
COOL SPOT	99 F
SONIC 2	99 F
NBA JAM	99 F
ANOTHER WORLD	99 F
DESERT STRIKE	99 F
STREET OF RAGE II	99 F

TURTLES FIGHTERS	149 F
FIFA SOCCER 95	149 F
WINTER OLYMPIC	149 F
NBA SHOOTDOWN	149 F
THUNDER FORCE IV	149 F
MURPHY MURPHY	149 F
FLASH BACK	149 F
MR NUTZ	149 F
FLORIAN	149 F
LEMMINGS II	149 F
NHL HOCKEY 95	149 F
PITFALL	149 F
FERRARI GRAND PRIX	149 F
ALIEN 3	149 F
NBA JAM T.E	149 F
BURSTIN HEROES	149 F
BURSTIN 5 FURY	149 F
LES SCHTROUMPS	149 F
MEGA TURBO	149 F
ROAD RASH II	149 F
MORTAL KOMBAT II	149 F
STAR GATE	149 F
JOHN MADDEN 95	149 F
SONIC AND KNUCKLES	149 F
POWER DRIVE	149 F
LAND STALKER	149 F
WORM WORM JIM	149 F
ROCK LION	149 F
URBAN STRIKE	149 F
SONIC 3	149 F
FIFA SOCCER 96	149 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F
COOL SPOT	149 F
SONIC 2	149 F
NBA JAM	149 F
ANOTHER WORLD	149 F
DESERT STRIKE	149 F
STREET OF RAGE II	149 F

NEO GEO CD

3 DO

NEO GEO cartouche

NEC



ALPHABETIC	149 F
ALPHABETIC 2	149 F
ALPHABETIC 3	149 F
ALPHABETIC 4	149 F
ALPHABETIC 5	149 F
ALPHABETIC 6	149 F
ALPHABETIC 7	149 F
ALPHABETIC 8	149 F
ALPHABETIC 9	149 F
ALPHABETIC 10	149 F
ALPHABETIC 11	149 F
ALPHABETIC 12	149 F
ALPHABETIC 13	149 F
ALPHABETIC 14	149 F
ALPHABETIC 15	149 F
ALPHABETIC 16	149 F
ALPHABETIC 17	149 F
ALPHABETIC 18	149 F
ALPHABETIC 19	149 F
ALPHABETIC 20	149 F



ALPHABETIC	149 F
ALPHABETIC 2	149 F
ALPHABETIC 3	149 F
ALPHABETIC 4	149 F
ALPHABETIC 5	149 F
ALPHABETIC 6	149 F
ALPHABETIC 7	149 F
ALPHABETIC 8	149 F
ALPHABETIC 9	149 F
ALPHABETIC 10	149 F
ALPHABETIC 11	149 F
ALPHABETIC 12	149 F
ALPHABETIC 13	149 F
ALPHABETIC 14	149 F
ALPHABETIC 15	149 F
ALPHABETIC 16	149 F
ALPHABETIC 17	149 F
ALPHABETIC 18	149 F
ALPHABETIC 19	149 F
ALPHABETIC 20	149 F



ALPHABETIC	149 F
ALPHABETIC 2	149 F
ALPHABETIC 3	149 F
ALPHABETIC 4	149 F
ALPHABETIC 5	149 F
ALPHABETIC 6	149 F
ALPHABETIC 7	149 F
ALPHABETIC 8	149 F
ALPHABETIC 9	149 F
ALPHABETIC 10	149 F
ALPHABETIC 11	149 F
ALPHABETIC 12	149 F
ALPHABETIC 13	149 F
ALPHABETIC 14	149 F
ALPHABETIC 15	149 F
ALPHABETIC 16	149 F
ALPHABETIC 17	149 F
ALPHABETIC 18	149 F
ALPHABETIC 19	149 F
ALPHABETIC 20	149 F

ALPHABETIC	149 F
ALPHABETIC 2	149 F
ALPHABETIC 3	149 F
ALPHABETIC 4	149 F
ALPHABETIC 5	149 F
ALPHABETIC 6	149 F
ALPHABETIC 7	149 F
ALPHABETIC 8	149 F
ALPHABETIC 9	149 F
ALPHABETIC 10	149 F
ALPHABETIC 11	149 F
ALPHABETIC 12	149 F
ALPHABETIC 13	149 F
ALPHABETIC 14	149 F
ALPHABETIC 15	149 F
ALPHABETIC 16	149 F
ALPHABETIC 17	149 F
ALPHABETIC 18	149 F
ALPHABETIC 19	149 F
ALPHABETIC 20	149 F

BRIANCON ROUEN BEAUVAIS

PC CD ROM

1. rue d'Artois 75001 PARIS M. J. J. J. J. J. 01 46 33 07 81	15. rue des Frères 75001 PARIS M. J. J. J. J. J. 01 46 33 07 83	17. rue des Frères 75001 PARIS M. J. J. J. J. J. 01 46 33 07 85	44. rue de la Chapelle 75011 PARIS M. J. J. J. J. J. 01 43 53 76 43	52. rue du Général de Gaulle 95000 PUTEAUX 01 39 64 34 52	71. rue du Pr. Wilson 92800 PUTEAUX M. J. J. J. J. J. 01 49 64 96 08	23. rue d'Alger 75009 PARIS M. J. J. J. J. J. 01 44 63 02 49
6. rue Compagnie 75014 PARIS M. J. J. J. J. J. 01 43 53 76 20	118. rue de la Vierge 92100 PUTEAUX M. J. J. J. J. J. 01 44 63 02 49	80. rue de la Vierge 92100 PUTEAUX M. J. J. J. J. J. 01 44 63 02 49	9. rue de la Vierge 92100 PUTEAUX M. J. J. J. J. J. 01 44 63 02 49	15. rue de la Vierge 92100 PUTEAUX M. J. J. J. J. J. 01 44 63 02 49	31. rue de la Vierge 92100 PUTEAUX M. J. J. J. J. J. 01 44 63 02 49	31. rue de la Vierge 92100 PUTEAUX M. J. J. J. J. J. 01 44 63 02 49

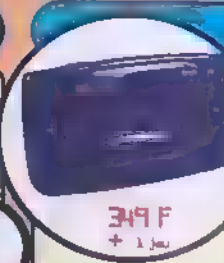
ATTENDS TU POUR REJOINDRE ?
NOUS RÉPARONS ET MODIFIONS TA CONSOLE EN 3 JOURS
• PSX : 250 F
• SATURN : 250 F
• MEGADRIVE : 250 F
• SNES : 250 F
• NOUS CONSULTER

NOUS CHANGONS :
50 F
• PSX (PSX) + 50 F
• SATURN (SATURN)
• MEGADRIVE (MEGADRIVE)
• SNES (SNES)
• NOUS CONSULTER



GAME BOY

ALPHABETIC	149 F
ALPHABETIC 2	149 F
ALPHABETIC 3	149 F
ALPHABETIC 4	149 F
ALPHABETIC 5	149 F
ALPHABETIC 6	149 F
ALPHABETIC 7	149 F
ALPHABETIC 8	149 F
ALPHABETIC 9	149 F
ALPHABETIC 10	149 F
ALPHABETIC 11	149 F
ALPHABETIC 12	149 F
ALPHABETIC 13	149 F
ALPHABETIC 14	149 F
ALPHABETIC 15	149 F
ALPHABETIC 16	149 F
ALPHABETIC 17	149 F
ALPHABETIC 18	149 F
ALPHABETIC 19	149 F
ALPHABETIC 20	149 F



GAME GEAR

ALPHABETIC	149 F
ALPHABETIC 2	149 F
ALPHABETIC 3	149 F
ALPHABETIC 4	149 F
ALPHABETIC 5	149 F
ALPHABETIC 6	149 F
ALPHABETIC 7	149 F
ALPHABETIC 8	149 F
ALPHABETIC 9	149 F
ALPHABETIC 10	149 F
ALPHABETIC 11	149 F
ALPHABETIC 12	149 F
ALPHABETIC 13	149 F
ALPHABETIC 14	149 F
ALPHABETIC 15	149 F
ALPHABETIC 16	149 F
ALPHABETIC 17	149 F
ALPHABETIC 18	149 F
ALPHABETIC 19	149 F
ALPHABETIC 20	149 F



JAGUAR

CANNON FODDER	149 F
DASH	149 F
APOLLO NOLIN	149 F
PIDBALL PANTHOSES	149 F
WOLFESTEEN 3D	149 F
ZZOL 2	149 F

Crimewave

Il est rare de voir des courses voitures 3D isométrique, c'est pourtant le cas avec Crimewave.

Attention, ne pas troubler la quiétude des honnêtes citoyens...



Développé par Domark en Angleterre, Crimewave fait partie des courses de voitures matinales de shoot-them-up. Le but du jeu est simple: détruire des voitures avant

qu'elles ne s'échappent. Evidemment, votre bolide est équipé: avec deux mitrailleuses lourdes à bord, vous êtes paré. Côté munitions, chaque voiture abattue laisse s'échapper quelques monnettes et autres gâteries pour les grands enfants. Mais au fait, puisque le jeu est programmé par des Anglais, il va falloir conduire à gauche. Pour s'explorer la tronche entre gentlemen, ça ne change pas grand-chose...

SATURN

Eidos/Novembre

Virtua Cop 2

Sega persiste et signe avec Virtua Cop 2, second volet du célèbre jeu de tir en images de synthèse. Ressortez les flingues et rachetez des munitions, va y avoir du sang.

D

Développé par Sega en Angleterre, Virtua Cop 2 fait partie des jeux de tir en images de synthèse. Le but du jeu est simple: détruire des voitures avant qu'elles ne s'échappent. Evidemment, votre bolide est équipé: avec deux mitrailleuses lourdes à bord, vous êtes paré. Côté munitions, chaque voiture abattue laisse s'échapper quelques monnettes et autres gâteries pour les grands enfants. Mais au fait, puisque le jeu est programmé par des Anglais, il va falloir conduire à gauche. Pour s'explorer la tronche entre gentlemen, ça ne change pas grand-chose...

Sega/Novembre



NOUVEAUX MAGASINS
AIX-EN-PROVENCE - 2, rue Lacépède - Haut Crs Mirabeau
MOULIN - 48, rue des Couteliers
THONON LES BAINS - Galerie l'Éclair
LE PUY EN VELAY - 14 Bd Saint Louis
LE PUY EN FRANCE - 10 rue Joseph Compère
MONT DE MARSAN - 15 rue des Cordeliers
AUBERVILLIERS - 28 rue du Moulin
TARBES - 6, rue B. Barres
REIMS - Place Drouot d'Érlon - Galerie du Bonheur
PARIS 6 - 15, rue Bréa (Métro Vavin)
HAGUENAU - 2, rue des Dominicains - Galerie St Jacques

OUVERTURES PROCHAINES PERPIGNAN - ST MALO - CHERBOURG - BERGERAC - NICE
BERGERAC - COGNAC - SAUMUR - LIMOGES - ST NAZAIRE
SALON - PROVENCE

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



SATURN



console SATURN et un pad*
et 1 CD de Démo

1490,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Soviet Strike - Earthworm Jim II - Doom
Syndicate wars - Hexen - World Serie Baseball II
Megaman X 3 - Dream Team

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

DOCK GAMES PAIE COMPTANT
AUX MEILLEURES CONDITIONS
VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO

(voir conditions argus dans votre
magasin le plus proche)

Vous avez en projet la création d'un magasin
de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être
le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale
Une vraie Centrale d'Achat, plateforme et entrepôt
Renseignements 24h sur 24 au **36 22 06**

02 ST QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 03 MOULIN - Serveur 36 68 22 06 Nouveau - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 56
06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45 - 10 TROYES - Tél: 25 73 11 28 - 11 NARBONNE - Tél: 68 32 01 60
12 RODEZ - Tél: 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE (Métro Castellane) - Tél: 91 78 96 75
18 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél: 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Galliarde - Tél: 55 17 82 00
20 AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13 - 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél: 75 56 72 80
27 EVREUX - Tél: 32 62 54 72 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19 - 34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 37 TOURS - Tél: 47 20 48 80
38 GRENoble - Tél: 76 47 14 25 - 34 MONTPELLIER - Tél: 67 60 42 57 - 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 40 MONT DE MARSAN - Tél: 58 06 35 51 Nouveau
41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ETIENNE - Tél: 77 41 84 79 - 43 LE PUY EN VELAY - Tél: 71 09 37 17 - 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93
45 ORLEANS - Tél: 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél: 41 87 59 14 - 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 07
61 REIMS - Tél: 26 77 96 76 Nouveau - 57 METZ - Tél: 87 36 33 33 - 59 DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 - 59 LILLE - Tél: 20 51 44 75 - 60 CREIL - Tél: 44 25 56 04
63 CLERMONT-FERRAND - Tél: 73 28 93 37 - 66 TARBES - Tél: 62 44 92 92 - Nouveau - 67 STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81 - 67 HAGUENAU - Tél: 68 73 23 58
Nouveau - 69 LYON (Métro Guillotière) - Tél: 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saône - Tél: 85 42 98 58 - 74 ANNECY - Tél: 50 51 84 98
74 ANNEMASSE & Genève - Tél: 50 87 16 75 - 74 THONON LES BAINS - Serveur 36 68 22 06 Nouveau - 75 PARIS 15 (Métro Pomme) - Tél: 45 84 31 02
75 PARIS 6 (Métro Vavin) - Tél: (16-1) 46 33 79 11 Nouveau - 76 DIEPPE - Tél: 35 84 63 90 - 76 LE HAVRE - Tél: 55 22 12 85
77 MELUN - Tél: (16-1) 64 37 41 98 Nouveau - 78 NIORT - Tél: 49 77 05 13 - 80 AMIENS - Tél: 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 43 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 60 68
57 33 - 83 FREJUS - Tél: 94 53 64 18 - 83 TOULON - Tél: 94 91 39 69 - 84 AVIGNON - Tél: 90 82 22 61 (MAGASIN PILOTE) - 93 AUBERVILLIERS - Tél: 45 43 80 70
23 Nouveau - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (1611) 41 81 03 17 - 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 97 76 - 98 POINTE A PITRE - Tél: 45 30 34 Nouveau
97 FORT DE FRANCE - Tél: 63 12 13 Nouveau

* Selon la stock des magasins, l'état la réserve, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. Pour les appels en 36-65...
** La carte DOCK ID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certains prix peuvent varier selon les changements de catalogue...
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-ID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL

PLAYSTATION



Console PLAYSTATION & un Pad
+ 1 CD de démo

1490,00 Frs

Console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station
Burning Road - Tunnel B1 - PGA Tour Golf 97
John Madden 97 - Andrei Racing 97 - Tekken II
Wipe Out 2097 - Racing Skies

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !

L'Engagement des DOCKS

- Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE
et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies ■ news
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc...
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indiquer)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

La Carte
DOCK ID

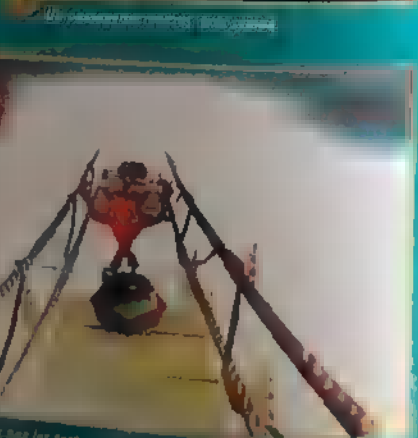


Crash Bandicoot

Et au fil des mois, le nouveau jeu de plates-formes de Sony se dévoile avec une coquette parcimonie... Les îles de Crash Bandicoot ne sont ainsi présentées qu'une à une, histoire de ménager le suspense.



l'once de sa queue d'un mètre et demi, il s'agit d'un scarabée (longtemps).



Un d'égouttoir, dans les forêts, on peut dire que c'est un jeu de plates-formes.

Chaque île comporte plusieurs niveaux et la difficulté progressive les uns après les autres. Après une longue et difficile traversée de la jungle, Crash Bandicoot explore un temple envouté, combat des araignées, chevauche un dinosaure, tombe sur un wagonnet et le voit enfin débarquer sur la terre ferme. Le jeu tourne en permanence autour de sa douce, enlevée par un savant fou, et Crash doit affronter de nouveaux dangers encore plus périlleux où son agilité, sa réflexion et ses réflexes seront une nouvelle fois mis à l'épreuve. La beauté des graphismes impressionne toujours au fil de ses pérégrinations avec des décors irréprochables, même en gros plan. En 3D, le jeu propose également des niveaux en 2D du plus bel effet et, pour la difficulté, les passages secrets sont logiquement difficiles à dégoter.

PLAYSTATION

Sony/Novembre

Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au



01 43 79 12 22



OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

POWER GAMES

31 rue de Reilly - 75012 PARIS - Tél : 01 43 79 12 22 - Fax : 01 43 79 11 05

TOUTES LES NOUVEAUTÉS EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE
Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.

PLAYSTATION

NOUVEAU !!
CONSOLE VF
+ 1 JOY.
→ 1490 F



JEUX VERSION JAPONAISE

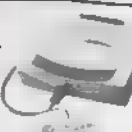
SAMURAI SHODOWN 3	499 F
NAMCO TENNIS	499 F
OVER BLOOD	499 F
YOBAL N° 1 + DEMO FF 7	449 F
ZERO DIVIDE 2	499 F
ARC THE LAD 2 RPG	499 F
VANDAL HEARTS RPG	499 F
POPLOCRUIS RPG	499 F
WILD ARMS RPG	499 F
MACROSS MISSION VFX	499 F
SHADOW STRUGGLE	499 F
STREET ZERO 2	449 F
PSYCHIC FORCE	499 F
STAR GLADIATOR	499 F

JEUX VERSION EURO.

SIM CITY 2000	369 F
RAGING SKIES	369 F
SOVIET STRIKE	369 F
TOMB RAIDER	369 F
DARKSTALKERS	369 F
PETE SAMPRAS TENNIS	369 F
BURNING ROAD	369 F
MYST	369 F
RETURN FIRE	369 F
ANDRETTI RACING 97	369 F
CHEVALIERS DE BAPHOMEE	369 F
DIE HARD TRILOGY	369 F
SKELETON WARRIORS	369 F
FORMULA ONE	369 F
BLAZING DRAGONS	369 F
TUNNEL BT	369 F
RIFA 97	369 F
TIME COMMANDO	369 F
COMMAND AND CONQUER	369 F
CRASH BANDICOOT	369 F
TEKKEN 2	399 F
WIPE OUT 2097	369 F
DESTRUCTION DERBY 2	TEL.

SATURN

NOUVEAU !!
CONSOLE VF
+ 1 JOY.
→ 1490 F



ACCESSOIRES SATURN

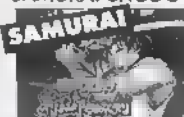
ADAPTEUR UNIVERSEL	149 F
CABLE RGB JAP / VF	149 F
JOYPAD ORIGINAL JAP / VF	199 F
MEMORY CARD	349 F
ACTION REPLAY 3 EN 1	349 F

JEUX VERSION JAP

GREATEST BASEBALL PROMO II	99 F
VAMPIRE HUNTER PROMO II	199 F
VICTORY GOAL 96	349 F
DRAGON BALL Z 2	349 F
DRACULA DETECTIVE	349 F
CHASE HQ 2	349 F
PUZZLE BUBBLE 2 X	349 F
BOMBERMAN	349 F

JEUX VERSION JAPONAISE

OUT RUN	299 F
AFTERBURNER 2	299 F
THUNDERFORCE 4 + ARCADE	399 F
DARK SAVIOR RPG	399 F
SAKURA WARS RPG	399 F
RIGLORD SAGA 2	399 F
WORLD HEROES PERFECT	349 F
LANDGLISSER 3 RPG	399 F
DIE HARD TRILOGY	399 F
TOSHINDEN 2 URA	399 F
FIGHTING VIPERS	449 F
ALBERT ODYSSEY	449 F
NIGHTS + JOYPAD	449 F
FATAL FURY REAL BOUT + CART	TEL.
LUNAR RPG	449 F
STREET FIGHTER ZERO 2	399 F
SAMURAI SHODOWN 3	TEL.



→ TEL.
DISPO
V. JAP

OCCAZ 32 BITS

PLAYSTATION

• MK3	99 F
• TOSHINDEN	149 F
• RIDGE RACER	149 F
• STRIKER 96	149 F
• RAPID RELOAD	149 F
• HI OCTANE	149 F
• MORTAL 3	149 F
• DISCWORLD	149 F
• WIPE OUT	149 F
• LONE SOLDIER	149 F
• KILLEAK BLOOD	149 F
• ACTUA SOCCER	149 F
• AIR COMBAT	189 F
• TEKKEN	189 F
• FIFA 96	149 F
• PSY DETECTIVE	189 F
• D.DERBY	149 F

• GOALSTORM

• LOA DED	189 F
• KRAZY IVAN	189 F
• ASSAULT RIGG	189 F
• JO.BAZOOKA	189 F
• THU. HAWK	189 F
• PRIMAL RAGE	189 F
• ZERO DIVIDE	189 F
• EXTREME G.	249 F
• NEED SPEED	249 F
• DOOM	249 F
• ALIEN TRILOGY	249 F
• WORMS	249 F
• TOTAL NBA 96	249 F
• FADE BLACK	289 F
• ADIDAS POW.	289 F
• TRACK FIELD	289 F
• RIDGE REVOL.	289 F

SATURN

VERSION IMPORT

• ASTAL	99 F
• GRAN CHASER	99 F
• BASEBALL	99 F
• GOLDEN AXE	149 F
• WING ARMS	149 F
• X MEN JAP	189 F
• VAMPIRE	189 F
• GULLIVER BOY	249 F
• HOKUTO KEN	249 F
• DBZ 2	249 F
• NIGHTS	249 F
• KING 95	289 F
• BOMBERMAN	289 F
• TORICO	289 F
• DRACULA DET.	289 F

TOUTES NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITE	PRIX
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		
NOM :	PRENOM :	TEL :
ADRESSE :	CP :	VILLE :
PAIEMENT :	CHEQUE :	MANDAT LETTRE :
CARTE BLEUE :	DATE :	SIGNATURE :
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F		

SUPER NINT.

JEUX OCCAZ

→ CONS. OCCAZ
+ 2 MANNETTES
399 F

ROAD RUNNER 99 F
NBA JAM 99 F
SUPER TENNIS 99 F
SAILOR MOON 99 F
TECMO BASKET 99 F
PILOTWINGS 99 F
STARWING 99 F
PLOK 99 F
NCAA BASKET 99 F
BEST OF BEST 99 F
ADDAMS FAM. 99 F
MAGIC SWORD 99 F
OFF ROAD 99 F
CASTLEVANIA 129 F
LEMMINGS 2 129 F
AN WORLD 129 F
TINY TOON 129 F
DESERT STRIKE 149 F
BOMBERMAN 149 F
METROID 149 F

STAR WARS

149 F
ERIC CANTONA 149 F
VORTEX 149 F
MAGIC SWORD 149 F
CHAOS ENGINE 149 F
SUPER ALESTE 149 F
MEGAMAN X 149 F
FLASHBACK 149 F
TWIN BEE 149 F
GOOF TROOP 149 F
AXELAY 149 F
SYNDICATE 199 F
METROID 199 F
LEGEND 199 F
BAT. ET ROBIN 199 F
JUDGE DRED 199 F
CANON FODER 199 F
ZELDA 3 199 F
S.TAR SOCCER 199 F
CYBERNATOR 199 F
MORTAL K 2 199 F
KILLINSTINCT 249 F
ILLOF TIME 249 F
WORMJIM 2 299 F
DOOM 299 F

MEGADRIVE

JEUX OCCAZ

→ MD OCCAZ
+ 2 MANNETTES
299 F

ZOO 99 F
SHINOBI 99 F
THUNDERBLADE 99 F
SUP.BASKET 99 F
ROCKET NIGHT 99 F
COOL SPOT 129 F
TAZMANIA 129 F
MEGALOMANIA 149 F
ROBOTNIK 199 F
SONIC 2 129 F
AN. WORLD 129 F
ETER.CHAMP 129 F
NBA JAM 129 F
GLOBAL GLAD 129 F
INDI. JONES 129 F
ALY.DRAGON 129 F
STREET FIGHTER 129 F
SARKSTER 149 F
TALESPIR 149 F
DINO SOCCER 129 F
STREET RAGE 2 149 F

TH.FORCE 4

149 F
S.SPINBALL 149 F
FLASHBACK 149 F
JUNGLE STRIK 149 F
MCKEYMANIA 149 F
ALADDIN 149 F
STREET FIGHTER 149 F
FANT.OIZI 149 F
ALIEN 3 149 F
RO.THUNDER 149 F
M. KOMBAT 149 F
PSY.PINBALL 149 F
MEGALOMANIA 149 F
ROBOTNIK 199 F
SOLEIL 199 F
ECCO 2 199 F
SO. KNUCKLES 199 F
KAWASAKY 199 F
PACMAN 199 F
BONKERS 199 F
MAX.CARNAGE 199 F
BAT.FOREVER 199 F
DONALD 2 249 F
WORMJIM 2 249 F
MK3 249 F
THOR 249 F

Lomax

Flink a fait des heureux sur Megadrive en son temps, Lomax va ravir les possesseurs de Playstation. Psygnosis signe son tout premier jeu de plates-formes sur 32 bits.

Loïmax peut utiliser son chapeau
débarrasser des ennemis.
Il le lance tel un boomerang.

S'accrocher aux lianes devient nécessaire pour atteindre les plates-formes situées en hauteur.

Les possesseurs de Megadrive se souviennent très certainement de Flink. Ce jeu de plaques-formes testé dans Consoles+ n° 37 avait séduit toute la rédaction par ses graphismes alléchants et ses animations incroyables. L'équipe de programmation de Flink remet le couvert et nous propose Lomax, sa suite sur

PLAYSTATION

● **Prognosis/Novembre**

Playstation. Cette version 32 bits diffère de la version 16 bits par des graphismes encore plus colorés et des animations plus travaillées. Pour l'occasion, le personnage principal de la première version du jeu a laissé sa place à celui d'un Lemmings à la verte chevelure. Tout comme dans le jeu de réflexion du même nom, votre personnage peut désormais effectuer diverses tâches afin de progresser convenablement dans le jeu. Il peut par exemple construire des ponts afin d'atteindre des plates-formes situées en hauteur. Playstation oblige, les zooms, effets de transparence et autres rotations sont au rendez-vous. Voyage au pays de Lomax dans le prochain Consolés+.

POUSSEZ FORT

L'homme doit parfois s'aider des objets
qu'il trouve sur son chemin pour pouvoir
poursuivre sa quête convenablement.
En voici quelques exemples.

Tout comme dans Lemmings, chaque personnage est capable de fabriquer un pont de bois. Attention, les marches sont en nombre limité et il n'est pas possible de rester longtemps dessus.

CONSOLE SONY PLAYSTATION
VERSION FRANÇAISE - 1 JEU + 1 CD **1590 F**

PROMO
POUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER

- PLAYSTATION complete 1490 \$

ACTION REPLAY . . . 5
CABLE PERITEL . . . 1
CARTE MEMOIRE . . . 1
NEW! CARTE MEMOIRE 8 Mo. . . . 1

49 F MANETTE ORIGINE... 199 F
49 F MANETTE TURBO... 149 F
49 F VOLANT + PEDALIER... 499 F
299 F

Nouveautés

OCCASIONS

• ADIDAS	349 F
• BLIST MOVE 2	327 F
• CASPER	349 F
• CHRONICLES OF SWORD	349 F
• DARK STALKERS	369 F
• DEX 2 Jap	399 F
• FATE TO BLACK	349 F
• NHL QUATERBACK	369 F
• OLYMPIC SOCCER	329 F
• OLYMPIC GAMES	329 F

369 F	• DESTRUCTION DERRY	99 F
349 F	• KILEAK	99 F
349 F	• MORTAL KOMBAT II	99 F
349 F	• ACTUA SOCCER	149 F
349 F	• AIR COMBAT	149 F
■	• WIPE OUT	149 F
■	• FIFA	199 F
■	• RAYMAN	199 F
■	• ADIDAS	249 F
■	• ALIEN TRILOGY	249 F
■	• NEED FOR SPEED	249 F
■	• FADE TO BLACK	299 F
■	• RESIDENT EVIL	299 F

Des centaines de jeux d'occasion Playstation à partir de 149 F

CONSOLE SATURN

VERSION FRANCAISE + 1 JEU **1 590 F**

PROMO
SUR TOUS LES JEUX

ACTION REPLAY	349 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	149 F
MANETTE TURBO	149 F

NOUVEAUTES

OCCASIONS

• ATHLETE KINGS	369 F
• BUST MOVE 2	349 F
• CASPER	349 F
• DESTRUCTION DEBAY	369 F
• DIE HARD TRILOGY	369 F
• NIGHT	369 F
• STORY OF THOR 2	399 F
• TUNNEL B1	369 F
• DB2 2 JAP	499 F
• LOADED	369 F
• NIGHT WARRIORS	369 F
• ROAD RASH	369 F
• SMELTONS WARRIORS	399 F
• X MEN	399 F

- DAYTONA 98 F
- VIRTUA FIGHTER 98 F
- VICTORY GOAL 95 F
- F1 CHALLENGE 149 F
- HANG ON 149 F
- WAYMAN 199 F
- FIFA 199 F
- WING ARMS 199 F
- SEGA RALLY 249 F
- GUARDIANS HEROES 249 F
- VIRTUA FIGHTER 2 249 F
- NIGHT 299 F
- NEED FOR SPEED 299 F
- OLYMPIC GAMES 299 F
- PANZER DRAGON II 299 F

Des centaines de jeux d'occasion sur Saturn à partir de 149 F

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS PE LOIGNEZ, NOTRE ENSEIGNE

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MINITEL
3615

TELEPHONE
01 47 07 33 00

PAR COURRIER
15700

FAX
01 45 35 30 90

ULTIMA GAMES
15016

NOUVEAUX MAGASINS

→ **ANNECY** (ml octobre) Passage 1
CHALONSSUR SAONE 70, rue de la Gare 71100
Tél: 03 85 48 00 00 Répertoire 72000

→ **LE MANS** Centre
Tél: 02 43 87 76 00

→ **SAINT-ETIENNE**
Tél: 03 20 12 35 34

→ **MONTPELLIER**
Tél: 04 67 83 52 52

→ **TOULOUSE** 7, rue de la Gare - 31000

→ **PAU** 1, rue de la Gare - 64000

**INTERSTOCK 2 MANCHEUX (NORMANDIE) 2 FAMILIERS
OUVRIERS VIANNE ET CHICAGO (USA)**

PARIS
57 Avenue des Gobelins - 75013 Paris
Paris/Republique
5,80 Volants - 75011 - Fax 01 43 34 11 06 Tél 01 43 34 96 31
Paris/El Correo del Príncipe
72 Bd St Germain - 75005 Paris - Tél 01 43 54 90 00

[illegible]

**GAGNEZ UNE PLAYSTATION
SATURN OU JEUX VIDEO**

NOUS RACI
COMPTANT

**DOS MILLIERS DE JEUX D'OCCASION
DISPONIBLES À PARTIR DE 49 €**

3997

Tomb Raider

La Playstation, on le sait maintenant, est une console qui maîtrise parfaitement la 3D. Voyez *Jumping Flash!* 2, *Tekken 2*, *Toshinden*, *Destruction Derby* ou encore *Firestorm*. Tomb Raider risque quant à lui de vous renverser tant la 3D temps réel et les animations qu'il propose sont impressionnants. Attention, danger!



Dans la pénombre, deux crocodiles vous ont surpris et sont en train de vous dévorer toute crue.



Il ne fait pas bon tomber de ce pont de bois. Les loups n'attendent que cela pour vous croquer les guibolles.

PLAYSTATION

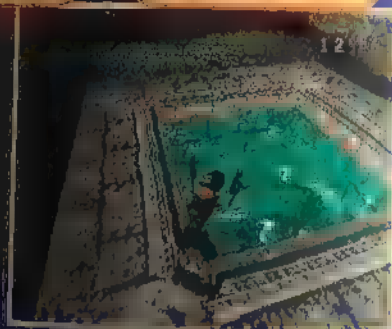
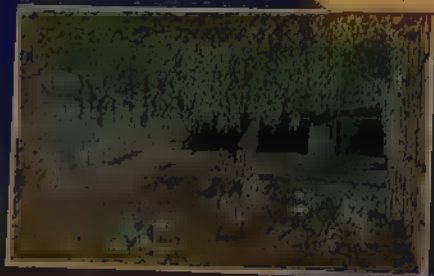
Coré/Novembre

Présumé longuement le mois dernier dans un "Work in progress" exclusif, Tomb Raider est sur le point d'être achevé et devrait, sauf retard exceptionnel, sortir dans les semaines qui arrivent. Vous incarnez Lara Cruz, une jeune et ravissante demoiselle. Ne vous fiez pas à son physique de rêve: elle n'est pas la gentille

jeune effarouchée que vous croyez. Elle manie les armes comme personne, sauts périlleux, autres acrobaties ne lui font pas peur non plus. Lara se révèle être également une excellente nageuse, et tenir de longues minutes en apnée afin de traverser des boyaux immergés fait partie de ses exercices quotidiens.

Admirez le soin apporté aux décors par les programmeurs. Ces lianes et autres plantes vertes sont du plus bel effet.

Avant de se jeter à l'eau, il est bon de vérifier qu'il n'y a pas de crocodiles ou d'autre danger de ce genre qui vous attendent.



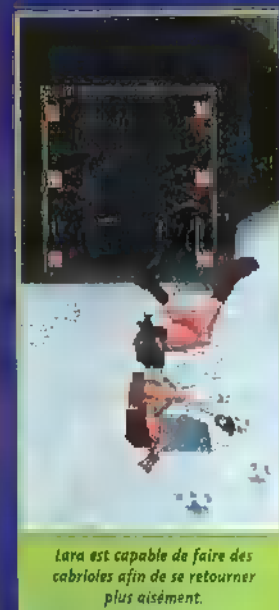
Le temple est l'un des magnifiques lieux que vous allez visiter.

Dans la jungle, terrible jungle, le lion est mort ce soir... et c'est Lara qui l'a tué!



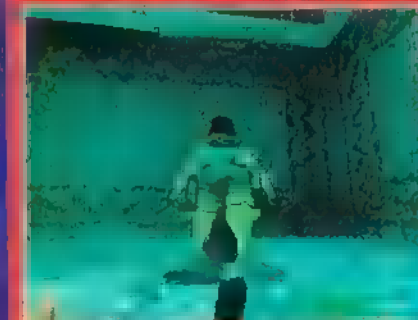
LARA, FILLE DE COUSTEAU ET DE RAMBO

Comme quoi, un corps de mannequin, ça s'entretient! L'ensemble des niveaux que Lara va traverser sont réalisés en 3D. Les placages de texture sur les surfaces des décors et des ennemis sont d'un réalisme impressionnant et, avec un zeste d'imagination à peine, on se croirait face à un véritable reportage télévisuel. A travers les nombreux labyrinthes, votre personnage trouvera armes et gadgets en tout genre afin de mieux affronter la suite des événements. Tomb Raider est attendu dans nos locaux, comme Spy attend ses Kro. Cela veut tout dire, non?



Lara est capable de faire des cabrioles afin de se retourner plus aisément.

Lara est une femme à courir, grimper, sauter, faire des cabrioles, et bien évidemment nager avec les crocodiles. Preuve par l'image: réalisme, crocodile.



Les mouvements sont souples et gracieux. Seulement, n'étant qu'une humaine, il lui faut récupérer souvent de l'oxygène. Attention à l'asphyxie.



Les lions de l'ennemi sont puissants et sournois. Ils attaquent, préviennent et vous infligent de sérieux dégâts.



Tomb Raider, la BD

Après avoir découvert quelques aspects de Lara à travers le jeu vidéo, vous allez maintenant connaître de nouvelles facettes de sa personnalité grâce à une bande dessinée dont nous vous présentons ci-après les premières planches en exclusivité. Ne vous fiez pas à son allure d'ange, cette femme est le diable réincarné!



TOMB RAIDER

On trouve seulement 2 types d'individus
qui s'aventurent dans la jungle. Le premier sort
en randonnée pour voir les singes.

Et s'occupe, retourne à sa petite vie pépère

Ensuite il y a le second type

HE, HE,
HE, HE,
HE...

Le genre intéressant

Qui saute sur n'importe quelle occasion

SMACK!

Ne
ricane
pas

N'importe
quelle occasion

N'importe quel idiot

KRAK!

Pour la cle

La clé de l'aventure

SNAP!!

Personnellement, je préfère
le second genre

Il y vas pas
seul, piston!!

Il n'ira
pas seul!!

HA!

HA!

Son diable
dans?

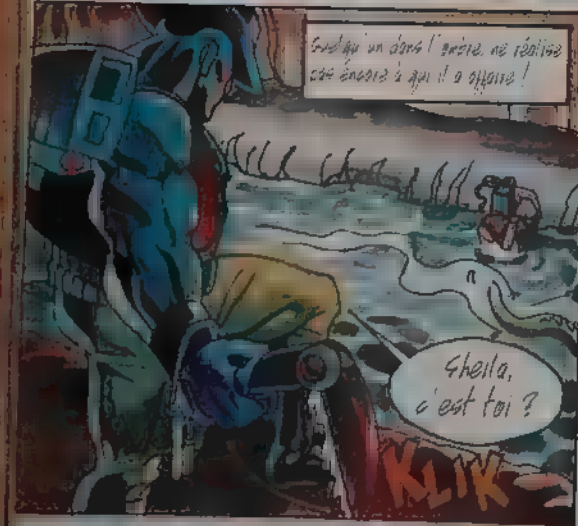
Quelques secondes plus tard,
l'ennemi est éliminé.



Coin du soleil tropical au fin fond d'une
savane obscure d'Afrique, aux caresses piquantes
et à l'air nauséabond, une tête surgit...

un crocodile à l'haleine fétide agonise

Lara ne fait que s'échauffer...



Quelqu'un dans l'ombre, ne réalise
pas encore à qui il a affaire !

Sheila,
c'est toi ?

KLIK



FWIP

Sheila ?

Mais qui
c'est Sheila ?



Je pense
que...

Nous devrions faire
les présentations avant
de commencer...



Je m'appelle
Lara



Euh... bien sûr,
c'est Max



Se trouve que c'est
toujours mieux de connaître
ce genre de détails...



T'es pas
d'accord

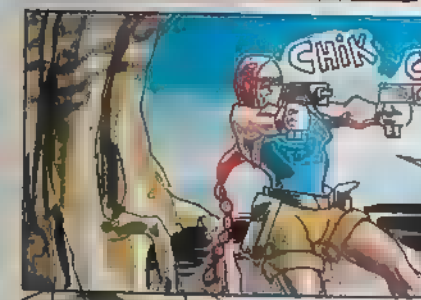
absolument

SPLASH



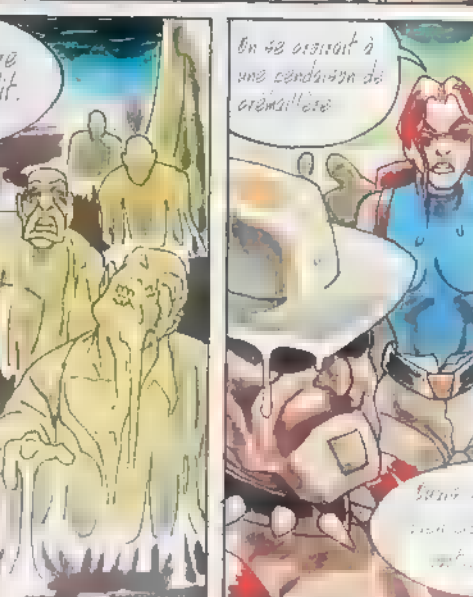
Passons aux choses sérieuses !

POAH!

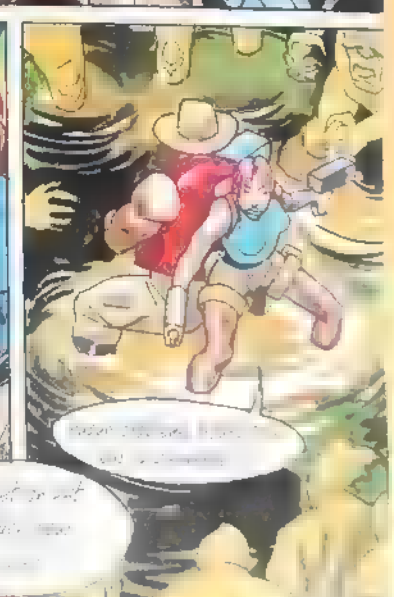


CHIK CHAK

Je n'aime pas pointer
mon nez dans... mais c'est
toi qui viens comme ça



OK ! Je retire
ce que j'ai dit.



En se croisant à
une centaine de
centimètres

Voilà, c'est tout
pour cette fois

Aux armes ECTS!



Le dernier ECTS à Londres était particulièrement animé, car la plupart des éditeurs qui avaient boudé ce salon en avril dernier étaient au rendez-vous. De nombreuses nouveautés consoles étaient présentées, même si nous les avions déjà vues pour la plupart. Comme dans tous les salons professionnels, les commentaires sur les derniers rachats et les rumeurs allaient bon train: GT achète Warner, Virgin distribue Viacom tandis que Acclaim distribue Interplay, etc. Mais c'est Nintendo qui a fait l'événement... du fait de son absence! Ils n'étaient même pas là, tu le crois ça? En tout cas, la Nintendo 64 ne devrait pas faire son apparition avant le printemps, même si certaines rumeurs annoncent 25 000 pièces en France pour la fin de l'année. De toute façon, Sony et Sega s'apprêtent à faire un carton en toute tranquillité pendant les fêtes. Les ludothèques de la Playstation et de la Saturn vont s'efforcer sérieusement avec une flopée de jeux de qualité tandis que la Nintendo 64 ne dispose toujours... que de deux jeux!

Disruptor

Certainement l'un des deux meilleurs Doom-like de l'ECTS. L'autre n'était rien moins que Doom 64 (place sous haute surveillance, nous n'avons pu en prendre de photos). Cependant, Disruptor ne va pas tarder à devenir mythique!

Oubliez toutes les considérations d'ordre scénaristique ou d'ordre métaphysique, ou alors, passez votre chemin: Disruptor, c'est du blast pur à tous les étages, et du visuel en béton armé. Les treize niveaux que vous allez parcourir sont énormes et n'ont rien à envier aux niveaux les plus tordus de Doom: les labyrinthes sont à l'honneur, le bestiaire est un des plus fournis qu'il nous ait été donné de voir. Bien évidemment: la

vitasse scrolling est nickel, l'ambiance sonore fera fuir vos voisins de terreur, le nombre d'armes est impressionnant. Les développeurs parlent d'une dizaine de fusils différents et ont également glissé cinq pouvoirs mentaux. Et croyez-les lorsqu'ils vous disent que "votre esprit est l'arme ultime".

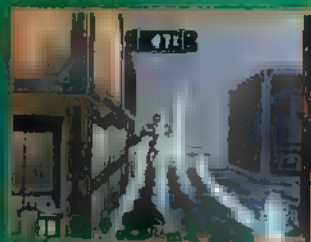
va blaster!

PLAYSTATION

Interplay/Noël



Tout les décors ont été réalisés par des studios de travail Silicon Graphics.



Les armes sont vraiment dévastatrices, le rendu des impacts est d'une qualité de plus en plus.

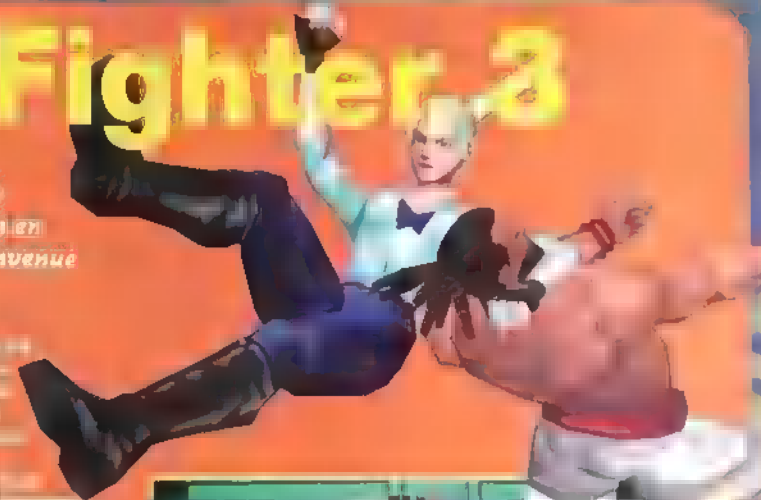


Dans l'espace, personne ne vous attendra. Vous allez les encenser!

Virtua Fighter 3

est venu. Mais n'en a toujours pas revenu. Virtua Fighter 3 en arcade est une véritable bombe. Bienvenue dans l'âge d'or des jeux vidéo.

Mardi 11 septembre, pour découvrir Virtua Fighter 3, l'inauguration de Segaworld, le plus grand centre d'arcade d'amusement d'Europe. Alors après un petit tour à chauffer quelques mandales, Marc nous livre ses premières impressions. Passons sur la beauté, le coup de souffle des graphismes, vos juges ont malgré la qualité moyenne des photos, il faut dire que l'animation est tellement rapide. Il y a un bouton réservé à l'esquive, sur les cotés, les puristes éprouveront que ce n'est pas nouveau mais la systématisation de l'esquive (qui n'est plus un coup spécial) apporte une nouvelle dimension à la jouabilité. C'est facile d'esquiver un Combo, téléphone pour cueillir ensuite

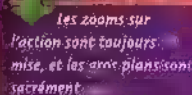


Vous les personnages de Virtua Fighter 3 ont plusieurs particularités: un nouveau coup spécial.



★ **Gremlin/Début 97**

Les nouveautés de cette nouvelle mouture sont légions : nouveaux personnages, armes plus dévastatrices et modes de jeu spéciaux (une option vous permettra, par exemple, tirer sur votre acolyte), mais la substantifique moelle reste la même. Vous shootez, fracassez, explosez, éradiquez tout ce qui bouge. Vous évoluez dans des labyrinthes grâce à des phases en extérieur et des énigmes qui ne se limitent pas à trouver la carte pour ouvrir la porte... et vous pouvez toujours vous adonner à ce blastage deux simultanément. On dirait que Gremlin a enfin compris qu'il fallait offrir non seulement un joli flacon, mais aussi l'ivresse que diable!



de vous parler
d'antichristes, de faux
monstres, de faux dans un
"boom-like" avec
plein de monde et de choses.

[illegible]

Bullfrog/Début 97

■ Bullfrog/Debut 02

Snipper : arme redoutable
SCORES D'ENFER GARANTIS.

*SUPER NINTENDO™ è un GAME BOY™. Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio registrato di SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. di MONTEDISON S.p.A. "SHAPER" è un suo computerizzato per MONTEDISON S.p.A.

*PlayStation™ è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc. Sony è un marchio registrato di SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. di MONTEDISON S.p.A.

Si vous désirez
commercialiser le Sn. 1
contactez I.D. MAMBO
Tél. 93 42 86 43
Fax 93 40 70 46

a retourner à Manzo Bodrone - 484 CH de la Tuilière - 06580 PEGOM
CREDIT mon règlement de 49€ à l'ordre de Manzo Bodrone - 00000000000000000000

Nom : Prénom :
 Adresse :
 Joystick pour : GAME BOY SUPER NINTENDO

Joystick pour GAME BOY SUPER NINTENDO PlayStation de

Cristal D./Janvier

Ne vous jetez pas à la gorge de tous vos adversaires : certains ont mauvais goût.

Pour résumer, on pourrait dire que Legacy of Kain est une variation sordide de Zelda à ne pas mettre entre toutes.

les mains. Si les mécanismes du jeu sont identiques, les motivations, elles, diffèrent. Vous dirigez un chevalier maudit transformé en vampire qui cherche à se venger. Mais, canine oblige, il vous faudra éventrer hommes, bêtes à la recherche de sang. Ambiance lugubre assurée pour ce jeu surprenant dans lequel on peut aussi se transformer en loup-garou, en chauve-souris et lancer des sorts maléfiques.

menus et soigneusement
le design de l'ensemble of Kain a
particulièrement soigné.



1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26



1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

SALON

ECTS 96

Micro Machine V3

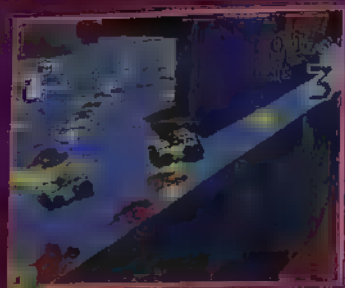
Codemasters s'est décidé à adapter son Micro Machine sur Playstation. Enfin, on va pouvoir rejouer aux petites autos!



PLAYSTATION

● Codemasters/Noël

Après avoir fait bonheur des petits et des grands sur 16 bits, Micro Machine se paye un lifting sur Playstation. Rebaptisé Micro Machine V3 pour l'occasion, il affiche des graphismes en 3D. L'action est toujours vue de haut, mais la perspective forcée présence d'objets assez grands (une bouteille de lait, par exemple) donnent un effet de profondeur très réussi. On parle de seize joueurs simultanément sur le même écran et c'est une cinquantaine de circuits avec huit thèmes différents qui vous attendent. Les machines microscopiques vrombissent déjà sur la grille...



Les courses sont vues de haut, mais la caméra est dynamique.



Les nombreuses courses sont déclinées en huit thèmes, une table de billard. Le design des décors est particulièrement réussi.

Des objets placés en hauteur, comme ce robot, apportent une profondeur de champ spectaculaire à Micro Machine.

FIFA 97

Chaque année sort un nouveau FIFA. Noël approche et grands pas et avec lui arrive la version 97 de ce célèbre jeu de foot.



SATURN

● E.A./Novembre

PLAYSTATION

● E.A./Novembre



CE JEU REND FOU...
ON PEUT SANS HÉSITER LE COMPARER AU MYTHIQUE TÉTRIS. CD CONSOLES HIT ****
L'UN DES MEILLEURS JEUX DE LA TERRE. PLAYMAG 96% ● UN COUP DE MAÎTRE... JOYPAD 91%
ATTENTION : CHEF-D'ŒUVRE ! SOS CONSOLES 96% ● IL VOUS RENDRA HYSTÉRIQUE... PLAYER ONE
GAMES MACHINES 99% ● CONSOLES + 92%

BUST-A-MOVE

ARCADE **2** EDITION



GAGNE
un jeu gratuit
du 24 au 10-25

Disponible sur
PlayStation et Saturn



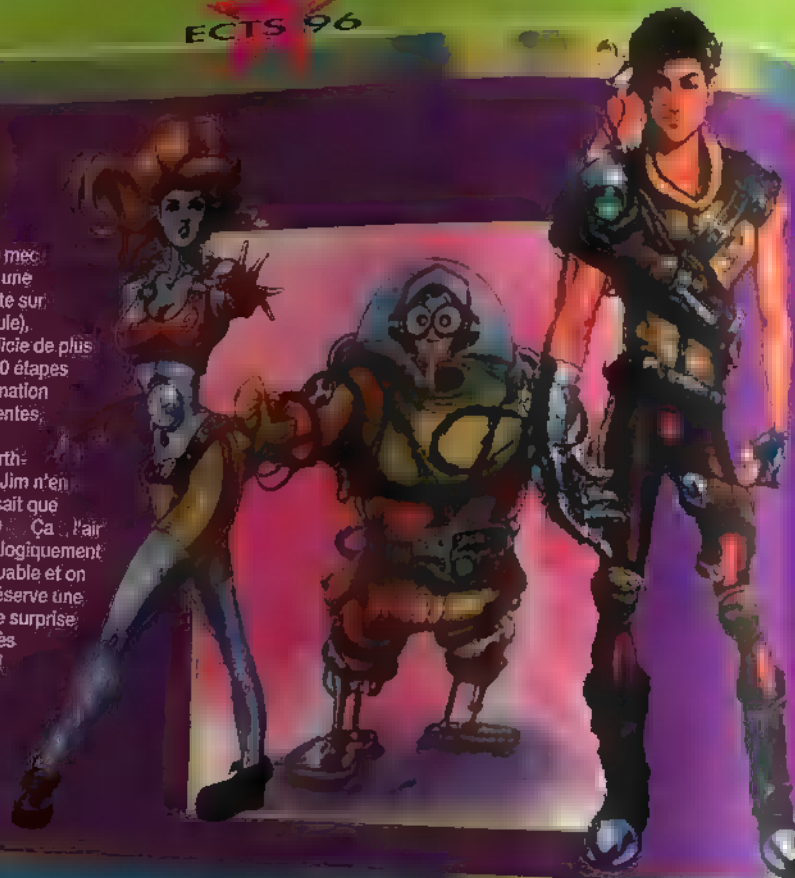
Acclaim

TAITO is a registered trademark of TAITO CORPORATION. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1996 Acclaim Entertainment, Inc.

Wild 9

Attention, chef-d'œuvre. Après Earthworm Jim 2, les développeurs de Shiny Entertainment présentent leur nouveau jeu de plates-formes. Seule une bande vidéo très courte pouvait être visionnée, en calimmini derrière une porte close, et aucune photo n'était disponible à l'heure où nous boucions votre mag' préféré, mais, foi... Spy, vous allez être soufflé. Le jeu est en fait un jeu de plates-formes en 3D assez proche de Pandemonium, pas très avancé il est vrai, mais vraiment prometteur. Imaginez pour info que Wex

beau mec avec une bête sur l'épaule), bénéficie de plus de 600 étapes d'animation différentes, alors qu'Earthworm Jim n'en disposait que 300. Ça, l'air fluide, logiquement très jouable et on vous réserve une énorme surprise pour très bientôt!



PLAYSTATION

Plates-formes/Avril

Excalibur

Dérange de Tomb Raider dans le choix du personnage (une femme aventurière) et de Alone in the Dark pour le système de caméras fixes. Excalibur propose une aventure temporelle plutôt originale. Vous êtes la nièce de Merlin, et partez dans le futur pour tenter d'arrêter

Excalibur des mains d'un voyageur dans le temps peu scrupuleux. Vous allez parcourir les réseaux souterrains de ce nouveau monde et devoir faire preuve de ruse autant que d'adresse. Magie, baston et réflexion seront les maîtres-mots de ce jeu, propre mais peu novateur dans son aspect visuel.



PLAYSTATION

Action-Aventure

Road Rage



PLAYSTATION

Course/Janvier

Nous vous avions parlé de la version arcade, décoiffante avec son cockpit qui bouge dans tous les sens. Forcément, Konami s'est

attelé à une conversion sur Playstation. Reste à voir ce que donnera cette simulation sans le côté "ride", qui jouait pour beaucoup dans les sensations de vitesse.

NHL 97



SATURN

Hockey/Novembre

Dans la gamme de sports 1-on-1, Electronic Arts voudrait NHL 97. Second titre avec FIFA 97, ce jeu de hockey semble renouer avec la légendaire

nouvelle motorique graphique d'Electronic Arts, l'airera performant.

jouabilité des premières versions 16. Décidément, la cuvée 97 semble être une excellente affaire. La version Playstation sera dans la foulée.

Broken Helix



PLAYSTATION

Action-Aventure

Broken Helix est un jeu d'aventure/action en temps réel. C'est-à-dire que pendant que vous êtes en train de shooter une horde de zombies déjantés,

Difintel-Micro

Ales (30) / 52-44-66
Angoulême (16) / 45-92-65-24
Annecy (74) / 50-52-86-02
Annemasse (74) / 50-87-23-14
Antibes (06) / 93-61-55-83
Athis Mons (91) / 60-48-34-34
Avignon (84) / 90-85-70-25
Beauvais (60) / 44-48-53-68
Belley (01) / 79-81-00-34
Bordeaux (33) / 56-79-05-52
Bourges (18) / 48-24-10-34
Bourg en Bresse (01) / 74-23-13-54
Chambéry (73) / 79-62-27-22
Champigny (94) / 48-81-10-16
Chartres (28) / 37-36-44-22
Chelles (77) / 64-21-11-44
Dijon (21) / 80-42-82-67
Draguignan (53) / 94-68-92-55
Évreux (27) / 32-62-54-09
Femey Voltaire (01) / 50-40-43-43
Gap (05) / 92-52-72-74
Haguenau (67) / 88-63-88-37
Istres (13) / 42-55-31-95
Le Creusot (71) / 85-55-08-07
Le Mans (72) / 43-81-43-43
Livry gargan (93) / 43-51-03-54
Lons - Saulnier (39) / 84-24-41-49
Mantes (78) / 85-39-09-52
Mantes la Jolie (94) / 48-93-35-14
Mantes la Jolie (94) / 93-93-54-33
Mantes la Jolie (94) / 39-44-06-76
Nancy (54) / 83-30-45-67
Nantes (44) / 40-59-53-00
Nantes (44) / 47-45-17-97
Nice (06) / 93-92-99-88
Nîmes (30) / 66-36-26-77
Nogent (94) / 48-75-76-32
Paris 3 (75) / 42-77-91-32
Paris 12 (75) / 43-41-65-00
Paris 17 (75) / 47-64-15-96
Paris 19 (75) / 42-02-08-08
Perpignan (66) / 68-35-54-98
Pontoise (95) / 30-75-17-61
St Gratien (95) / 34-17-11-33
St Raphaël (83) / 94-82-29-06
St maur (94) / 48-86-55-32
Sarcelles (95) / 39-92-47-14
Sevran (95) / 43-51-03-54
Thionville (57) / 82-53-80-81
Toulon (83) / 94-42-60-41
Yverdon (56) / 97-47-40-74
Verdun (55) / 29-84-14-41
Villejuif (94) / 46-78-43-76
Villeneuve (93) / 48-85-11-41

Command & Conquer

Virgin prépare un début d'année explosif avec l'adaptation d'un des plus gros hits sur PC actuellement. Wargame en temps réel, Command & Conquer a créé l'événement grâce à une jouabilité aisée et des situations passionnantes. Et la version Saturn s'annonce encore plus belle. Restez à l'écoute!



Après avoir développé votre base, il faut attaquer les bases ennemies.



Les graphismes de la version Saturn surpassent ceux de la version PC. Command & Conquer est disponible à l'achat en jeu pack.

SATURN

Simulation/Janvier

PLAYSTATION

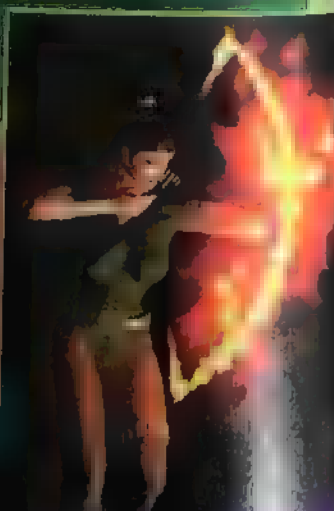
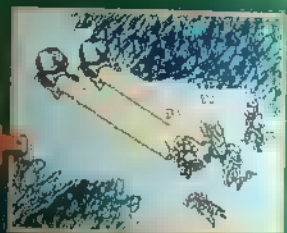
RPG/Début 97

Suikoden

Dans le genre classique on a rarement fait mieux, mais bon, ça fait plaisir de voir que certains éditeurs se donnent du mal pour sortir des Role Playing Game sur la Playstation (qui en

manque cruellement). En fait, Suikoden est à la croisée du RPG et du wargame. Vous incarnez le chef d'une armée rebelle parti en guerre contre un infâme tyran. Le système de combat n'est pas

très novateur, mais il vous sera possible de mener des attaques combinées de vos six personnages (que vous aurez choisis parmi cent huit) et de rencontrer certaines bêtes vraiment stupéfiantes.



SATURN

Beat'em all/Novembre

Incredible Hulk

Hulk en 3D, ça vous dirait? C'est ce que propose Eldos avec ce nouveau jeu mettant en scène le géant vert. Vous évoluerez dans un univers plein de pièges, de ténés, de plates-formes où vous pouvez vous déplacer sur la totalité de l'écran (droite, gauche, premier

et dernier plans) et aller traverser cinq mondes différents terminés par les gros Boss-boss qui ont fait le succès de la série: Ultron, les U-Foes, Plocomel et ses minnes four, etc.



PLAYSTATION

Beat'em all/Novembre

Difintel-Micro

Jeux vidéo, multimédia, janimation, cartes à collectionner et à jouer

**Acheter, revendre, collectionner, tester...
60 magasins en France pour vous satisfaire**

C'est la rentrée, DIFINTEL-MICRO se déchaine:

.Des milliers d'offres exceptionnelles.

.Des coupes-vent à gagner, renseigne toi dans les boutiques participant à l'opération!



CHEEZY

PLAYSTATION

AQUANAUT'S HOLIDAY	299,00 F
CHEEZY	TEL
DARK STALKER	TEL
DIE HARD TRILOGY	369,00 F
DRAGON HEART	TEL
FORMULA ONE	369,00 F
IRON MAN	TEL
KILLING Z	TEL
MADDEN	369,00 F
MYST	349,00 F
MICROMACHINE	TEL
NFL QUARTERBACK	TEL
PGA	369,00 F
POED	TEL
PETE SAMPRAS	369,00 F
RAGING	TEL
RETURN FIRE	TEL
SIM CITY 2000	369,00 F
TIME COMMANDO	349,00 F
TOP GUN	399,00 F
TEKKEN 2	369,00 F
WIPEOUT 2097	etc...etc...etc...etc...

SATURN

ALIEN TRILOGY	389,00 F
BUST A MOVE 2	329,00 F
BUBBLE BOBBLE	229,00 F
CHAOS CONTROL	TEL
DRAGON HEART	TEL
DEFCON 5	TEL
DOOM	TEL
EARTH WORM BATTLE	369,00 F
HEXEN	TEL
IRON MAN	349,00 F
MICROMACHINE	349,00 F
MADDEN 97	369,00 F
NHL HOCKEY 97	369,00 F
NIGHT	389,00 F
PGA 97	369,00 F
PETE SAMPRAS	349,00 F
PANZER DRAGON 2	369,00 F
RISE	TEL
WILEY & WILEY	369,00 F
VIPER	TEL
TRASH IT	TEL
ULTIMATE MUX	359,00 F
etc...etc...etc...etc...	

CD-ROM

ALIEN TRILOGY	etc...etc...etc...etc...
QUAKE	
TIME COMMANDO	
MEGARACE 2	
DIE HARD TRILOGY	
AEON FLUX	
ERASER (L'EFFACEUR)	
TUNNEL B1	
BOWN IN THE DUMPS	
FINAL DOOM	
DIE HARD TRILOGY	
SYNDICATE WARS	
LIGHTHOUSE	



MAGIC L'ASSEMBLÉE

DRAGON'NET

Cartes MAGIC, Alliance, MIRAGE, Collector Tour, Chronicle, Ere Glacière, etc ...

DRAGON 'NET Starters, Boosters, Collector, K7 initiation.

Cartes MARVEL, UPPER DECK, FLEER etc ...

Mangas, OAV, Janimation

ALORS CONVAINCU !!!

Tu ne sais pas si tu as un DIFINTEL-MICRO
à côté de chez toi, appelle nous !!!

UNIQUE EN FRANCE !!!

SEUL JEU DE CARTE EN OR-FIN
LE COLLECT'OR DRAGON NET

DANS TOUS LES MAGASINS DIFINTEL-MICRO

CENTRALE D'ACHAT TEL: (1) 42 77 91 84

Difintel-Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par an vous offre 10% de la valeur globale de tous ces achats ** et qui vous permet de revendre vos jeux 10% de plus par rapport à l'Argus!

** (Hors consoles, paiement en bons d'achat, etc... les offres peuvent varier selon les magasins)

- 5... vues différentes
4... voitures
3... circuits
2... joueurs en Link
1... bon p'tit jeu
GO!

Fortement inspiré des simulations de Sega ou de Namco (auxquelles les développeurs ne cessent de faire référence), Burning Road n'en a pas moins une vie propre et fait preuve d'originalité, toutes qualités qui font de lui un titre unique. Imaginez que, si on le compare aux simulations déjà existantes sur consoles, les concurrents sont à tout moment

fortement présents. Mais attention, pas un après l'autre comme c'est le cas dans Ridge Racer... Ici, tous déboulent en bloc compact! Ce qui donne au final des courses plutôt musclées où il faut fréquemment jouer des coudes pour s'imposer. L'autre originalité de Burning Road est le tracé des trois circuits disponibles. C'est simple, à aucun moment vous ne

descendrez sous les 200 km/h. Et n'allez pas croire que vous n'aurez qu'une bête ligne droite insipide à vous mettre sous les roues. Nombreux objets, tels des fontaines ou des barrières, vont même vous ralentir, et certains

monticules vous feront décoller vers des cieux moins hostiles. Une fois que vous aurez bien en main un des quatre bolides proposés et que les différents parcours seront bien assimilés, vous pourrez vous adonner à un mode

Championnat assez original. En fait, on ne vous demande pas de finir en première place, mais plutôt de respecter un temps global pour finir la course (vous devez finir le premier circuit en moins de 3'10" pour pouvoir accéder au deuxième parcours, par exemple). Une fois les trois parcours bouclés, vous aurez à les refaire, mais cette fois en mode Reverse. Ce qui amène à six le nombre de tracés...

LA PLUIE ET LE BEAU TEMPS...

Burning Road est la première simulation sur console à intégrer des courses des intempéries. Ainsi, le second niveau contient une partie où il neige, le troisième niveau une partie où il pleut. Bien évidemment, le terrain change en fonction des intempéries (sur la glace et sous la pluie, votre véhicule aura tendance à dériver).



"I'm driving the rain," les développeurs ont poussé le vice jusqu'à vous éblouir avec des éclairs passagers. Histoire de déstabiliser.



Il est fortement conseillé de se rabattre vite à la corde et de freiner un peu. Sinon, vous vous plantez dans le décor.

JOUEZ EN MODE REVERSE

Un petit tip en passant pour vous permettre de vous entraîner sur les circuits en Reverse. Au tout début de la course, portez dans la direction opposée et passez sous le Check Point avant que les autres n'atteignent le leur. La course se mettra automatiquement en Reverse et les concurrents vont changer de sens pour vous rejoindre. Les mêmes de vous entraîner avant le championnat.



La musique du jeu est très bonne, la séquence en elle-même dynamique. Domage que l'on ne puisse pas la vitesse pour savoir comment a été...

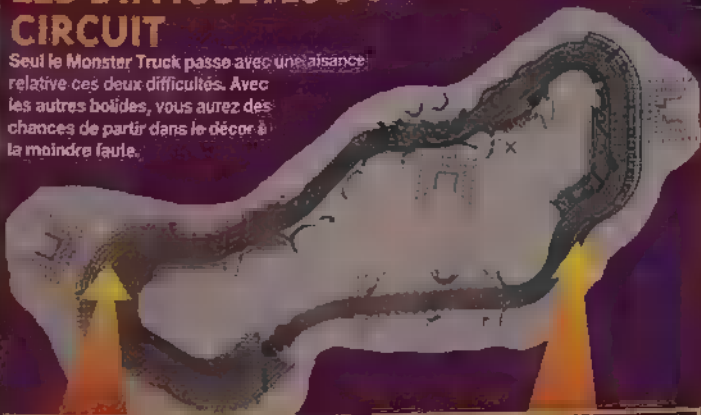
AVIS OUI!

Savoir que ce jeu a été réalisé par une équipe de trois personnes en sept mois à peine ne doit pas vous faire croire qu'il a été bâclé. Bien au contraire! Le programmeur et le graphiste de chez Toka maîtrisent leur outil comme des brutes et font un pied de nez aux géants que sont Sega et Namco. Les courses sont hyper speed et dynamiques. La réalisation est irréprochable. Et on se lasse difficilement de faire et refaire les courses. Tant on apprend à chaque nouveau tour de jeu sous le charme et l'applaudissement de nos mains et des deux pieds. Chapeau à nos messieurs, et vive le jeu!



LES DIFFICULTÉS DU SECOND CIRCUIT

Seul le Monster Truck passe avec une aisance relative ces deux difficultés. Avec les autres bolides, vous aurez des chances de partir dans le décor à la moindre faute.



Ce virage sur la neige n'est pas facile à prendre. Pensez à freiner un peu ou allez-vous-y à l'aveugle.



Autre difficulté du tracé: une route sinueuse. Avec de la maîtrise, vous pourrez passer presque tout droit.



BURNING ROAD



Les concurrents jouent des coudes, mais inutile: il ne faut pas accrocher à une voiture sinon vous ne pouvez pas accélérer.



Les concurrents jouent des coudes, mais inutile: il ne faut pas accrocher à une voiture sinon vous ne pouvez pas accélérer.

AVIL PUN

Burning Road est certainement le type de jeu qui manquait à la Playstation: un jeu de course de voitures bien speed avec des circuits différents... Un peu comme Sega Rally sur Saturn. Si vous êtes amateur de rallyes en tout genre et de vitesse, nul doute que Burning Road va vous en mettre plein la vue. Les graphismes sont très soignés et la vitesse d'animation en a soufflé plus à la rédaction. La prise en main s'acquiert à chaque tour de circuit et l'on apprend rapidement à bien maîtriser son bolide. Burning Road, c'est de la dynamite, amis, ruez-vous dessus!

QUATRE BO-BOLIDES

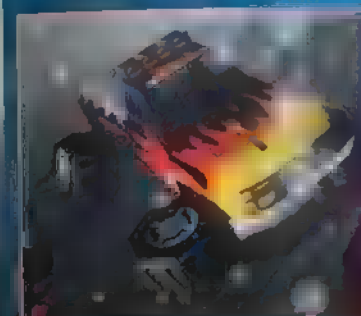
Ce n'est qu'une fois que vous maîtriserez ces quatre bolides que vous pourrez prétendre avoir fini le jeu. Ces bolides doivent être pris en main de manière particulière, et si, à vos débuts, vous préférez sans doute un véhicule plus lent, vous devrez quand même vous rendre compte qu'avec un véhicule rapide les courses sont plus intéressantes. Notez que plus vous encaissez de chocs, plus la voiture devient difficilement maniable, les roues se volent, les suspensions lâchent et la voiture n'adhère plus au sol.



La bleue: sa tenue d'adhérence et sa vitesse moyenne font de ce bolide un très bon compromis entre le Monster Truck et la Nitro.



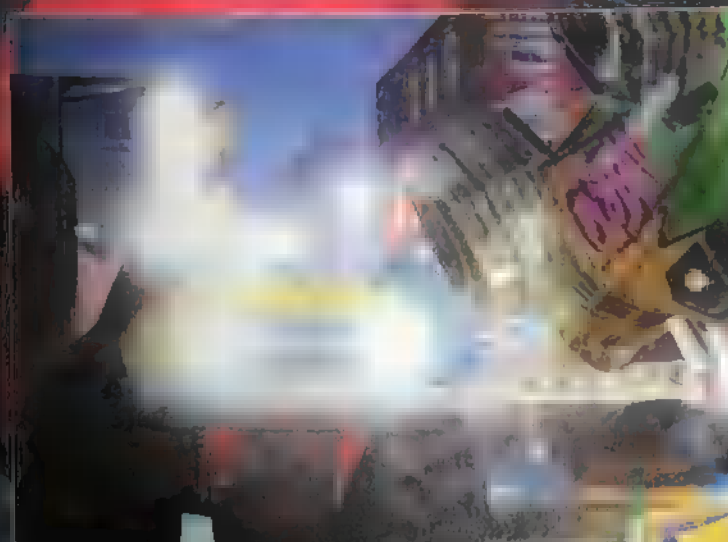
La rose: la voiture la plus rapide mais la plus instable. À réserver aux joueurs expérimentés.



Le Monster Truck: même s'il est le plus rapide, sa vitesse de pointe est médiocre. Idéal pour les débutants. Seul problème: ses suspensions sont tellement basses qu'il rebondit énormément.



La Nitro: la plus rapide de toutes, mais la plus instable. À réserver aux joueurs expérimentés.



Éditeur: TOKA
Distributeur: FUNSOFT
Disponibilité: OUI
Prix: D

SIMULATION
1-2 JOUEURS (LINK)
Contrôle: EXCELLENT
Difficulté: MOYENNE
Niveaux de difficulté: 3
Continues: -
Sauvegarde: -

PRESENTATION

Le strict minimum pour l'intro et un Replay dynamique à la fin des courses.

GRAPHISMES

De la 3D texturée, et des bolides tous différents qui ont vraiment de la gueule!

ANIMATION

Presque 30 images/seconde pour la vitesse de scrolling sans ralentissement!

MUSIQUE

Certains thèmes lourds, d'autres très réussis. Mais les goûts et les couleurs...

BRUITAGES

Très réalistes durant la course, et quelques voix digitalisées ici et là.

DURÉE DE VIE

Certes, le championnat se finit vite mais on y revient toujours...

JOUABILITÉ

Très instinctive et très différente selon le bolide choisi. Un véritable plaisir.

INTERET

A la croisée de Daytona USA, Sega Rally et Ridge Racer, Burning Road s'impose comme une simulation de référence, dynamique et efficace.

93%

AUX ARMES CITOYENS

Exhumed propose une panoplie d'armes des plus variées. Pistolet, mitraillette et grenades pour les armes à feu, mais également armes magiques spectaculaires. Seuls les plus téméraires d'entre vous accéderont à ce type d'armes.

Dans le temple, la pièce manquante de l'ordinateur est dissimulée dans les parois d'une falaise. En votre présence, elle brille d'une lumière blanche magique.

Exhumed

Le pistolet est la première arme que vous récupérez. Les jarres de pétrole et vous obtiendrez de magnifiques explosions.

Les Doom-like sont une denrée rare sur Saturn. Mis à part quelques mauvais jeux en import japonais, il faut bien reconnaître que le genre manque cruellement sur la console 32 bits de Sega. Exhumed arrive à point nommé!

L'action se déroule dans la vallée de Karnak, sur les bords du Nil, près des ruines de la ville de Thèbes. Les forces du Mal ont enlevé

dépouille du pharaon Ramsès ainsi que son trésor sacré. Si vous ne faites rien, l'empire du Mal sera restauré et le monde mis à mal. Ne tardez plus et lancez-vous à la reconquête de l'Egypte, elle a besoin de vous. Comme dans tout classique Doom-like, la vue est subjective, c'est-à-dire que vous voyez l'action par les yeux du joueur que vous dirigez. Les sensations et le réalisme conférés par cette vue sont sans équivalent. Mais ce qui différencie Exhumed d'un Doom, c'est la possibilité donnée au joueur de sauter ou de se déplacer sous l'eau (à condition d'avoir trouvé les gadgets appropriés). Seul Duke Nukem 3D sur PC propose autant d'actions de jeu...

La panoplie d'armes offre elle aussi quelques variations intéressantes. Outre les classiques revolver, mitraillette M60 et autres grenades, Exhumed propose des armes proches de celles que l'on trouve dans le jeu Hexen (disponible très prochainement sur Saturn), c'est-à-dire plus axées sur la magie et la sorcellerie. Les clés de couleur que l'on trouve dans Doom sont remplacées par les symboles de la vie, de la guerre ou encore du temps. Bien évidemment, ils sont dissimulés dans des endroits difficiles d'accès. Les trouver demandera au joueur une grande concentration et une logique d'investigation digne de Sherlock Holmes.

AVIS OUI!

Exhumed est tout à fait le genre de jeu qui me plaît: plein d'action et bourrin à souhait. Mais il dispose également d'un petit plus qui le différencie d'un Doom: le côté aventure est plus prononcé. D'ailleurs, s'il fallait le comparer à un jeu du même genre, je pense que Hexen serait le meilleur exemple. Les effets lumineux fantastiques surclassent ceux de Descent sur Playstation et l'animal ultrarapide risque de vous décoiffer. Exhumed est, à n'en pas douter, l'un des meilleurs jeux d'action sur Saturn.



NICO

Six pièces d'ordinateur sont à récupérer dans les vingt-quatre niveaux qui composent le jeu. Certaines d'entre elles se trouvent parfois cachées sous l'eau.

Les boîtes d'Arman sont l'équivalent de nos grenades. Vous les trouverez au gré de vos aventures d'Arman.

LUMIÈRE DE MES RÊVES

L'effet visuel le plus spectaculaire de Exhumed est certainement le jeu de la lumière en temps réel sur les murs et les objets. Que ce soit les explosions ou des projectiles lumineux, le résultat est spectaculaire. Même Descent (à l'exception de sa narration) est dépassé!



Quand une jarre de pétrole explose, il faut vite se protéger de la chaleur.



Certains ennemis sont attirés par la lumière. Les lumières se projettent sur les décors.



Exhumed propose un jeu de la lumière en temps réel sur les murs et les objets. Que ce soit les explosions ou des projectiles lumineux, le résultat est spectaculaire. Même Descent (à l'exception de sa narration) est dépassé!



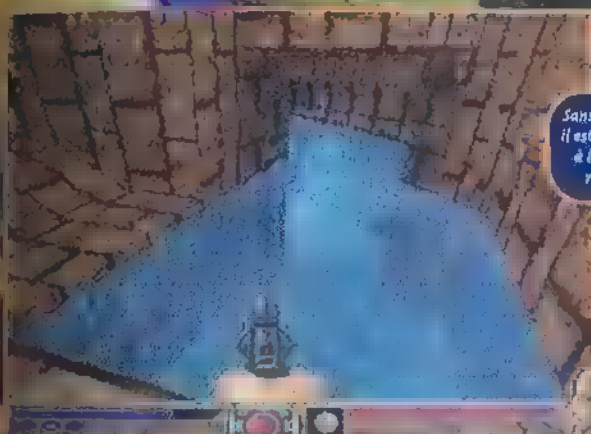
Faites parler la poudre, mais ne gaspillez pas pour autant vos munitions. Elles deviennent rares par la suite.

AVIS OUI!

Cette année, Mr Doom est allé passer ses vacances en Egypte, tu le crois ça? Exhumed est indiscutablement l'un des meilleurs variantes de Doom sur console. Il n'y a vraiment rien à jeter: les décors sont magnifiques, l'ambiance est prenante, ça bouge vite et bien, c'est gore comme on aime et il y a juste ce qu'il faut d'énigmes pour pimenter le jeu. Et puis, la possibilité de nager sous l'eau (une fois que l'on a trouvé le masque) apporte un plus intéressant. Un jeu indispensable!



A.H.J.



Sans masque de plongée, il est inutile de se jeter à l'eau, vous périrez rapidement la vie!

VISEZ JUSTE!

A certains moments du jeu, vous devrez effectuer un saut au-dessus de ravins ou de lacs de lave. Pour ne pas vous planter, affichez la carte à l'écran. Il ne vous reste plus qu'à ajuster le saut en fonction de ce qui est affiché. Vous devrez utiliser cette astuce à maintes reprises dans le jeu.



Faites parler la poudre, mais ne gaspillez pas pour autant vos munitions. Elles deviennent rares par la suite.





VOS PREMIERS PAS AU CŒUR DE L'ÉGYPTE

Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, la carte d'Égypte se dévoilera à vous. Sachez que vous avez la possibilité de vous déplacer librement de niveau en niveau à dos de chameau!

Les momies, bien que faites de rubans de tissu et d'os desséchés, sont d'une résistance incroyable.

Une fois le masque de plongée en votre possession, jetez-vous à l'eau. Mais une fois sous l'eau, vous verrez que le monde aquatique n'est pas des plus accueillants.

Les différents symboles rencontrés dans le jeu vous permettent d'ouvrir les portes portant le même signe. Ici, le symbole de la terre.



Éditeur: BMG
Distributeur: SEGA
Disponibilité: OCTOBRE
Prix: E

● DOOM-LIKE
● 1 JOUEUR
● Contrôle: PARFAIT
● Difficulté: PROGRESSIVE
● Niveaux de difficulté: -
● Continues: INFINIS
● Sauvegarde: OUI

PRÉSENTATION

Voix et textes sont en français et, pour une fois, le doublage est très correct.

GRAPHISMES

Pour une première sur Saturn, le pari est réussi. Effets lumineux fantastiques.

ANIMATION

Tout bouge à une vitesse folle, avec fluidité. Les ralentissements sont rares.

MUSIQUE

Les thèmes musicaux, d'excellente qualité, sont très bien orchestrés.

BRUITAGES

Ils sont nombreux et de qualité. Les voix digitalisées sont impeccables.

DURÉE DE VIE

La partie aventure de Exhumed est très importante et les 24 niveaux superbes.

JOUABILITÉ

Idéal! Malgré de nombreuses touches, on s'en sort parfaitement et rapidement.

INTERET

Exhumed est un superbe Doom-like. Rapide, maniable et parfaitement réussi graphiquement, il ne peut que vous séduire. Un must!

Toshinden 2 Plus

Toshinden revient sur le devant de la scène: la version 2 Plus arrive en fanfare. Alors, nouveau jeu ou version juste un peu remaniée? Vous trouverez la réponse dans ces lignes ou s'entre-mêlent avec subtilité passion et banane flambée.

Si Takara s'est fait un nom, c'est grâce à un jeu: Toshinden! Une troisième version sort aujourd'hui sur Playstation, sous le doux titre de Toshinden 2 Plus. Pourquoi "2 Plus" et pas "3"? Simple: il ne s'agit pas vraiment d'une nouvelle mouture, mais d'une version reliftée du second épisode. Je rappelle tout de même le principe du jeu pour les carcasses qui ne lisent pas Consoles+ régulièrement. Toshinden est un jeu de baston en 3D, où l'on peut effectuer un changement de plan en rotation grâce aux boutons "L" et "R". Il est possible de faire des Combos, des coups spéciaux et plusieurs Furies! Les combats

se déroulent sur un ring duquel il ne fait pas bon tomber. La représentation graphique des personnages a été améliorée: ils sont moins carrés et, surtout, plus colorés. Certains décors ont, eux aussi, subi quelques améliorations. Les combattants possèdent peu de nouvelles attaques, mais il est désormais plus facile de réaliser des enchaînements efficaces. Un gros effort a été fourni pour agrémenter les coups spéciaux d'effets de lumière et de transparence, et l'animation et la maniabilité ont été améliorées. Il y a quatre boss différents (Sho, Uranus, Master et Vermillon), avec lesquels vous pouvez même jouer!



● Éditeur: TAKARA
● Distributeur: IMPORT
● Prix: E
● 1-2 JOUEURS SIMULTANÉS
● BASTON

MASTER

Master est l'un des quatre boss du jeu. Particulièrement coriace, il ne faut qu'une bouchée de vous si vous avez l'imprudence de l'attaquer de front. Tournez plutôt autour de lui! On vous laisse l'honneur de l'avantage de découvrir par vous-même l'ultime boss, nommé Vermillon.



Master n'est pas un rigolo, mais il faut le battre!



AVIS D'EXPERT

Toshinden 2 Plus est un bon jeu, cela ne fait pas l'ombre d'un doute. Il est particulièrement beau et les effets de lumière sont superbes. Les personnages répondent promptement aux injonctions du pad. Toutefois, les quelques améliorations apportées ne justifient pas son achat pour quiconque possède déjà la version précédente. Quant aux autres, qui n'ont pas encore goûté à Toshinden 2, ils peuvent se ruer sans hésitation sur ce jeu de baston.



PRÉSENTATION

L'intro est la même que celle de Toshinden 2...

GRAPHISMES

Les combattants sont joliment réalisés et les décors aussi.

ANIMATION

L'animation est rapide, fluide et sans ralentissement... ça roule.

MUSIQUE

Des mélodies sympa, moins techno qu'avant... Tant mieux!

BRUITAGES

De bonnes digitalisations vocales agrémentent les coups spéciaux.

DURÉE DE VIE

À deux, on s'amuse bien. Mais à console ne fait pas le poids.

JOUABILITÉ

Une prise en main aisée.

INTERET

Si vous avez déjà Toshinden 2, inutile de vous embêter. Sinon, vous devez essayer pour cette version.

DIE

T R I L O G Y

HARD

Quand on adapte en jeu vidéo trois gros succès du box-office comme "Piège de Cristal", "58 minutes pour vivre" et "Une journée en enfer", tous les délires sont permis...

"Une journée en enfer". Le turbo et hop, la troisième fille!

0000

Piège de cristal. La lance-grenade fait des ravages. Encore mieux que dans le film.

002755

58 Minutes pour vivre. Avec un viseur pareil, impossible de rater l'ennemi le plus dangereux.



Une journée en enfer. Il faut faire du stock-car plusieurs fois avec cette voiture pour la mettre hors d'état de nuire (quoil, le hot-dog!).

dans l'aéroport de "58 Minutes pour vivre", avec des décors en images de synthèse et une caméra qui se déplacerait automatiquement sur des chemins précalculés, et où nous n'aurions plus qu'à nous concentrer sur l'action. On pourrait encore rêver à une simulation de courses-poursuites en voiture dans les rues de New York, pour incarner John Mc Lane lorsqu'il tente de désamorcer les bombes atomiques dans "Une journée en enfer". On pouvait tout attendre et plus encore, et Probe Entertainment, qui s'est occupé de la programmation, a... tout fait. En respectant le scénario des trois films, les programmeurs ont réalisé trois jeux totalement différents et dissociés les uns des autres. Voilà une manière géniale de rendre hommage à la trilogie, tout en conservant son intégrité. On ne peut que saluer le travail de Probe, qui n'a négligé aucun détail pour plonger le joueur dans l'ambiance des films. Ne soyez pas rebuté par l'aspect un peu sanglant de ces trois jeux: les âmes sensibles et les parents prévoyants pourront toujours baisser le niveau de violence dans les options... Yippie kaye aye!

PIÈGE DE CRISTAL

Reprenant le principe de la trilogie, ce jeu d'action en 3D ne fait pas seulement appel à un système ingénieux de transparence pour des décors proches et susceptibles de gêner la visibilité. John peut courir, se déplacer latéralement en tirant, sauter et faire des roulades sur les côtés. Il y a plusieurs armes (mitrailleuse, fusil à pompe, etc.), des grenades, des fumigènes et des bonus de... Le radar en bas de l'écran est très pratique. Les points rouges, c'est pour les méchants, et les bleus, c'est pour les otages.



Pour ne pas gêner la visibilité...



58 Minutes pour vivre. Vous explosez la voiture des flics, ils se vengeront. Mieux vaut tuer les innocents, vous ne perdrez pas de vie.



TIREZ PAS SUR L'AMBULANCE!

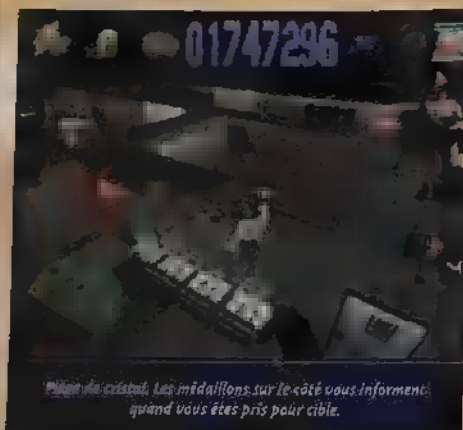
Dans Une journée en enfer, récupérez un maximum d'options de temps, et lorsque vous voyez une option EMS, ne la ratez pas. Une ambulance viendra indiquer le chemin à suivre. Encore un clin d'œil au film.



AVIS RAAAAHH OUI!

Alors là, chapeau bas! D'habitude, quand on mélange les genres et une grosse licence de cinéma, je suis très méfiant: ça sent la daube à plein nez. Die Hard Trilogy m'a laissé pantois. C'est le monde à l'envers! Probe s'est surpassé pour la réalisation de toutes les phases de jeu. C'est simple: on pourrait même noter au-dessus de 90% chacun des trois jeux pris séparément. C'est gore à souhait et bourré de clin d'œil aux films. Franchement, je suis carrément soufflé! Die Hard Trilogy est une perle rare, à consommer sans modération.





Piège de cristal. Les médallions sur le côté vous informent quand vous êtes pris pour cible.

UNE JOURNÉE EN ENFER

Dans le plus pur style de Destruction Derby, vous devrez vous frayer un chemin dans les embouteillages et parmi les passants pour désamorcer les bombes atomiques. Le temps est très précieux, mais on peut en gagner en cours de route sous forme d'options. Les dérapages plus ou moins contrôlés sont aussi spectaculaires que dans le film et la voiture possède un booster qui enflamme la chaussée. Le radar indique toujours la route à suivre. Ensuite, c'est "Barrez-vous de là, on arrive!"



Vous n'arrivez pas à temps, vous aurez droit à une mort digne de "Independence Day". Quelle classe!



Une journée en enfer. En vue interne, les essuie-glace nettoient le sang qui a giclé sur votre pare-brise. Raffiné, non?



58 minutes pour vivre. Les ennemis explosent en une énorme gerbe de sang... C'est ignoble.

SAUVEZ-LES TOUS!

Dans Piège de cristal, les otages, en violet sur la carte, vous offriront une vie supplémentaire si vous tuez le terroriste qui les tient en joue. À votre cœur...



AVIS OUI!

Si vous avez aimé la trilogie "Die Hard" au cinéma, nul doute que vous l'apprécierez sur Playstation. Chacun des épisodes du jeu reprend les plus fameuses scènes des films. Aventure à la Doom pour "Piège de cristal", shoot'em up façon Virtua Cop pour "58 Minutes pour vivre" et enfin simulation de conduite musclée à travers les rues de New York pour "Une journée en enfer". Côté réalisation, on en prend plein les yeux. C'est rapide, fluide et sans accrocs. Les effets spéciaux sont magiques et la bande sonore pétante. Die Hard Trilogy, c'est le carton assuré!

NRCC

DIE HARD

● Editeur: ELECTRONIC ARTS
● Distributeur: ELECTRONIC ARTS
● Disponibilité: 100%
● Prix: D

● COURSE/ACTION/SHOOT'EM UP
● 1 JOUEUR
● Contrôle: BON
● Difficulté: TRÈS ÉLEVÉE
● Niveaux de difficulté: -
● Continues: -
● Sauvegarde: MEMORY CARD

PRÉSENTATION

Peu de séquences cinématiques mais des menus qui font référence aux films.

GRAPHISMES

Le jeu de tir et la course de voitures sont sublimes, et le jeu d'action très varié.

ANIMATION

Les effets de transparence et la 3D sont très bien maîtrisés. Probe à la main.

MUSIQUE

Entre deux rafales de mitrailleuse, la musique soutient efficacement l'action.

BRUITAGES

Comme au cinéma, les popcorns en moins, mais avec des citations des films.

DURÉE DE VIE

Trois jeux en un: à moins d'être un pro endurci, vous en aurez pour votre argent.

JOUABILITÉ

Probe à peaufiné la jouabilité sur trois jeux différents. Un tour de force.

INTÉRÊT

Réunir trois jeux qui auraient fait un carton séparément, c'est une première. Die Hard Trilogy est un jeu d'exception.

97%

58 MINUTES POUR VIVRE

Ce shoot-them-up est compatible avec le pistolet (disponible en option), mais le petit suffit amplement à déplacer le viseur. Il y a des courses cachées, des armes à récupérer, des bonus et la caméra peut zoomer sur certains ennemis pour faciliter la vie des myopas lents. Essayez surtout la grenade et les roquettes, vous verrez que les décors en prendront pour leur grade. On peut tout détruire et rien ne vous empêche de larguer quelques rafales sur les macchabées pour leur faire pisser le sang. Un délice.



Voilà un décor flamboyant neuf.



Voilà le même après quelques rafales et deux roquettes. Euh, on peut tout casser, c'est génial!



Une journée en enfer. Ben oui, quoi, il n'y a rien qu'à regarder sur les écrans d'ordinateur.

Andy Bogard,
souvent copié,
jamais égalé.

FIGHTING VIPERS

Fighting Vipers, le nouveau jeu de Sega, est enfin là! Je me souviens y avoir joué en arcade, lorsque j'étais au Japon... Ah, ce fut terrible, je me suis acharné dessus jusqu'à ce que ma bourse soit vide.

Dès l'introduction du jeu, le ton est donné: une belle séquence cinématique en images de synthèse. Fighting Vipers est un jeu de baston directement issu du monde de l'arcade. Comme pour Tekken et Virtua Fighter, les combattants sont modélisés à partir de polygones donnant un effet 3D. Le jeu comprend neuf combattants, plus certains cachés comme Pepsi Man ou l'ours en peluche. Les coups de chaque combattant sont détaillés dans la notice, et on s'aperçoit vite qu'il y en a un paquet: plus de soixante chacun en comptant les Combos. Le mode Entraînement est très bien conçu. Vous choisissez un adversaire et le mode dans

lequel il va combattre (s'il reste baissé, s'il avance, recule...). De surcroît, vous disposez d'une fenêtre d'options sur laquelle tous vos coups disponibles sont affichés (un peu comme dans Tekken). Mais il y a un plus: la console vous fait une démo du coup, et ajoute une icône "O.K." devant le nom du coup dès que vous l'avez réussi. Au niveau des combats, les manipulations à effectuer sont assez similaires à celles de Virtua Fighter. Vous disposez de coups spéciaux, et vous pouvez tout aussi facilement réaliser des Combos. Les projections sont au rendez-vous avec plusieurs différentes par personnage. Enfin, reste les super coups: le

combattant met plus de temps à les faire, mais s'il y arrive, il peut exploser l'armure de son adversaire, lequel sera ainsi beaucoup plus vulnérable aux attaques. Le must reste néanmoins d'achever l'adversaire avec ce type de coup: le malheureux sera éjecté du ring pour aller se fracasser contre le mur! Pour avoir droit à la fin du jeu, il ne faut pas utiliser de crédit devant les derniers boss. Si vous gagnez, un deuxième menu d'options apparaît alors. Il est bien entendu possible de jouer à deux en même temps. A l'aide d'un bon uppercut ou d'un Dragon Punch, il est possible

d'envoyer en l'air votre adversaire, et bien sûr de l'achever par un enchaînement dès son atterrissage forcé. De même, si votre adversaire est au sol, rien ne vous empêche de lui sauter dessus ou de lui flanquer une grosse patate. Et, lorsque le temps du combat est écoulé, vous pouvez donner un dernier coup: ça défoule! Notons enfin qu'il est possible de sauvegarder un combat.



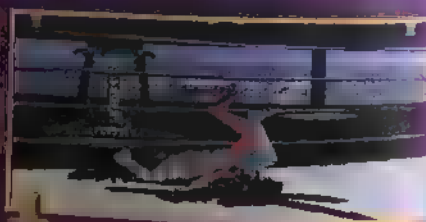
Le dernier boss caché. Autant vous prévenir tout de suite, il est imbattable!

PEPSI MAN

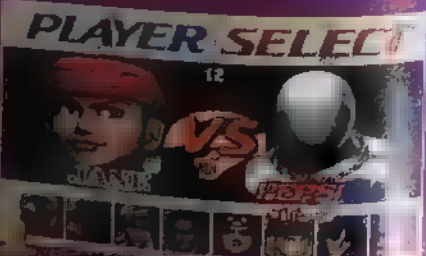
Pepsi Man fait partie des personnages cachés. Sa particularité est d'arriver n'importe quel moment du jeu. Le tout sur une musique assez rétro (genre super-héros).



Pepsi est dans le coin!



Pepsi Man écrase son adversaire en lui tombant dessus.



Pepsi arrive sur son cheval blanc. C'est le héros de l'histoire.

Ça ne vous rappelle rien?

AVIS OUI!

Je m'attendais au pire quant à la conversion de ce jeu. C'est vrai que les photos n'étaient pas très engageantes. Mais fi de ses mauvais souvenirs, le jeu s'est avéré excellent. Les personnages sont très beaux, l'animation est hyper rapide, et ça blaste sec! La maniabilité est impeccable, le nombre de coups est proprement hallucinant, et le mode d'entraînement très bien conçu. Fighting Vipers est un excellent jeu, c'est maintenant certain. Et s'il est plus facile d'accès (plus bourrin) que Tekken ou Virtua Fighter, les détrône-t-il? Ça, c'est une autre histoire.



RANDA



Se faire éjecter du ring, ça ne va pas bien du tout.

S'ENTRAÎNER

Grâce au mode Entraînement, vous n'aurez pas d'excuse pour ne pas devenir un champion. Ce mode est très complet et vous indique même la puissance des coups portés.



La miss a enlevé toute son armure, mais elle est plus rapide.

Il vole vers le mur... dommage.



Le dernier boss est un vilain. Difficile d'échapper à ses prises.



PROJECTION

Certaines projections peuvent être placées à la fin d'un Combo. Dans tous les cas, elles sont dévastatrices. On peut les réaliser en appuyant sur Garde et Poing en même temps, ou sur X. Il est possible de configurer le pad de manière à éviter quelques galères.

Roxel va expédier son adversaire vers les cordes.



On l'attrape avant de la lancer dans un coin.



Une jolie projection dans les cordes, comme dans un match de catch.

BOUGE DE LA

Quel plaisir d'éclater l'armure de son adversaire... Mais le plus excellent, c'est tout de même de le finir en l'expédiant manu militari hors du ring. Le tout dans un grand fracas, mur qui explose.



L'armure de Bebe explose en mille morceaux.



La belle s'est fait renvoyer d'où elle venait.

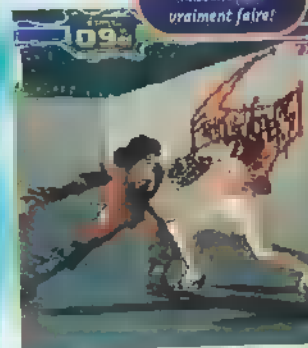
PAS DE DEUX

Il est possible de faire un petit pas sur le côté pour éviter un coup de l'adversaire.



Tant pis pour moi, il n'a pas réussi à esquiver.

Les filles ne se laissent vraiment faire!



AVIS OUI

Virtua Fighter 2 a enfin trouvé un rival à sa mesure. Avec toutes ses bonnes idées, Fighting Vipers pourrait bien devenir une référence. Grâce à sa maniabilité, ce jeu m'a accroché dès les premières parties. Le principe du ring, et tout ce qui en résulte, donne au jeu toute sa dimension. Combos en vrac, chopes à gogo et baffes de tueurs, sans compter les esquives, les feintes, les projections contre les grilles et tout l'arsenal de coups spéciaux, ce soft vous ravira...

Alors, ready? Fight!

On dilaté l'immense écrans sur son vélo!



- Éditeur: SEGA
- Distributeur: IMPORT
- Disponibilité: OUI
- Prix: ■

ASTON
1-2 JOUEURS SEULEMENT
Contrôle: BON
Difficulté: MOYENNE
Niveaux de difficulté continues: INFINIS
Sauvegarde: -

PRESENTATION

Entièrement en images de synthèse, et très jolie.

90%

GRAPHISMES

Les persos sont en haute résolution, mais les décors sont moins beaux.

92%

ANIMATION

L'animation est ultra rapide. Top niveau en la matière!

98%

MUSIQUE

Un peu hard rock sur les bords, avec des morceaux à la guitare électrique.

90%

BRUITAGES

Classiques, mais de bonne facture.

89%

DUREE DE VIE

A deux, on ne s'en lasse pas. Quant à vaincre l'ordinateur, bon courage!

95%

JOUABILITE

Excellente, c'est un plaisir de voir comme le jeu répond bien aux ordres du pad.

95%

INTERET

Pour vous consoler de la reprise des cours, Sega vous a préparé un bon défouloir.

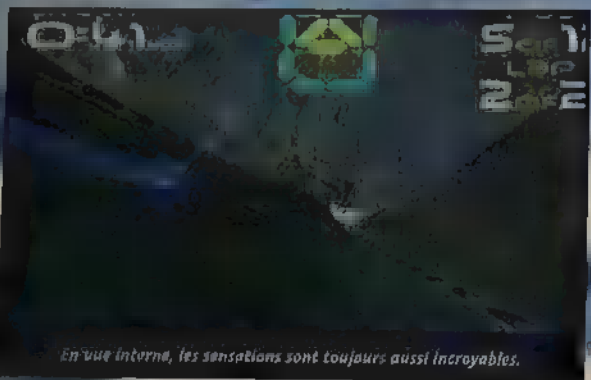
93%

WipeOut 2097

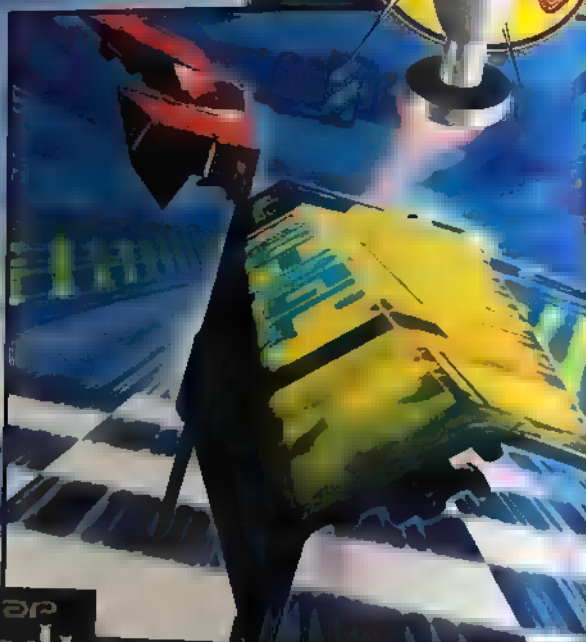
WipeOut
premier du nom fit
l'effet d'une bombe. Ce jeu
démoniaque transcenda la simulation
sur Playstation comme aucun autre
jusqu'alors. Le second fera-t-il aussi bien?

WipeOut 2097 reprend le principe du premier épisode, mais en y apportant des modifications de taille. La première est le mode Arcade. Dans le premier épisode, vous deviez finir toutes

les courses en première position pour espérer trouver le circuit caché, et vous n'aviez que trois vies pour ce faire. Dans cette version, le fonctionnement est différent. Vous pouvez choisir le circuit (parmi six) sur lequel vous



En vue interne, les sensations sont toujours aussi incroyables.



Les explosions et les différents effets spéciaux sont vraiment spectaculaires.

AVIS WOUPI!

Toujours dans une ambiance cyber, WipeOut 2097 réussit l'exploit de surclasser encore le premier épisode, comme rarement une suite ne l'avait fait jusqu'alors. Jamais je n'aurais cru possible une telle vitesse d'animation. Jamais je n'aurais cru que je serais de nouveau scotché à mon écran des jours et des nuits durant, blasé comme je l'étais par le premier épisode. Mais ils ont réussi, les bougres. Ils ont réussi à faire un jeu beau et hyper speed, accessible à tous, vraiment novateur. Un jeu qui vous grille les pouces après dix parties et arrive toujours à vous faire hurler de bonheur! Un des trois meilleurs jeux de la Playstation!



voulez concourir, et disposez d'un nombre d'essais illimité pour récupérer une médaille d'or sur chacun des circuits. Une fois les dix médailles en poche (notez que vous pouvez sauvegarder entre les courses), un nouveau challenge s'ouvre. Ce mode est la copie conforme du mode Championnat du premier épisode, explicité plus haut. Vous avez trois vies pour finir en première position sur les six circuits (un Continue vous sera gracieusement offert si vous finissez dans les trois premières positions). Mais, cette fois, les courses sont en Rapier, à savoir qu'elles sont considérablement plus rapides que les courses auxquelles vous avez participé la première fois. Je subodore que ce ne sera pas le seul challenge que vous aurez à relever (on parle d'un challenge

similaire au premier, mais cette fois sans aucune arme...). Une chose est sûre, vos efforts seront toujours récompensés (deux courses à un bolide caché, par exemple...). Pour ce qui concerne les courses proprement dites, on notera au chapitre des nouveautés l'apparition de Check Points et d'une barre d'énergie. Ainsi, chaque fois que vous vous faites shooter, vous perdez du temps mais aussi de l'énergie, et devrez alors passer par les stands pour vous revitaliser. Bref, la place me manque pour dresser la liste exhaustive des innovations de WipeOut 2097. Place aux photos, tout en sachant que le jeu transcende encore plus la Playstation que ne l'avait fait le premier épisode en son temps, et qu'il ne s'adresse pas qu'aux adeptes de la conduite (bien que



Vous pouvez atteindre les stands en empruntant une portion de piste spéciale à côté du départ.

	WIPEOUT	WIPEOUT 2097
CLASSES	Venom Rapier	Vector Venom Rapier Phantom (caché)
CIRCUITS	Six (dont un caché)	Sept (dont deux cachés)
VAISSEAUX	AG Systems Auricom Research QIrex Feisar	AG Systems Auricom Research QIrex Feisar Vector
CONCURRENTS	Huk	Huk
ARMES	Huk	Huk
VITESSE D'ANIMATION	Impressionnante	Impressionnante



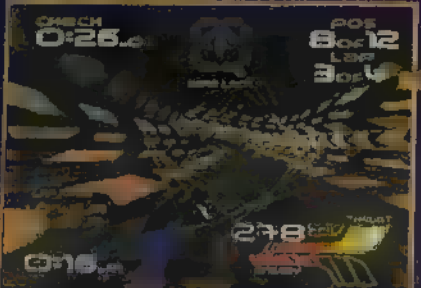
Attention, l'absence d'armes dans les courses de vitesse, vous pourriez vous retrouver à l'arrêt! D'accord, c'est une autre histoire.

BIEN ARMÉ, BIEN PARÉ!

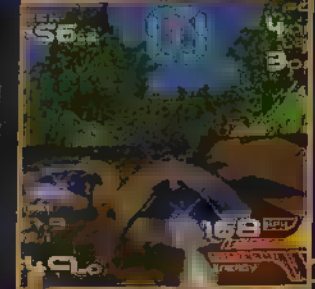
Vous pourrez récupérer en tout onze armes différentes dans le jeu. Nous n'avons pas analysé le mode Link, mais il semblerait que, comme dans le premier épisode, d'autres armes soient alors disponibles. Quoi qu'il en soit, ces armes sont beaucoup plus utiles que dans Wipeout premier du nom, puisque vous pouvez dans ce second volet éradiquer sans pitié un concurrent. Pour information, une fonction vous permet maintenant de jeter votre arme sans l'utiliser.



Le tremblement de terre est l'arme la plus impressionnante. Lorsque vous la mettez en œuvre, une onde jaillit de votre vaisseau, et se propage devant vous sur le circuit, éjectant les concurrents.



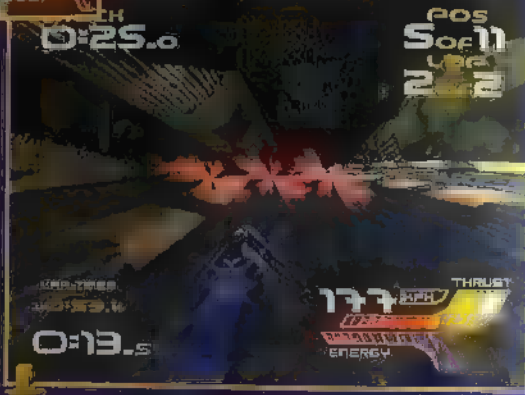
Deux types de missile à tête chercheuse sont à votre disposition : l'Electro-boît (qui ralentit le concurrent) et le Mierle (qui lui inflige de considérables dommages).



Le Shield vous empêche toujours d'utiliser une autre arme, mais s'avère très utile puisque, grâce à lui, vous ne perdez pas d'énergie.



L'Autopilot est une nouvelle option plus intéressante. Grâce à elle, le vaisseau se met en pilote automatique, quatre secondes durant.



Admirez nos nouvelles triple roquettes. Dommage qu'elles soient plus belles que destructrices.



AVIS PAREIL!



Je suis tout à fait d'accord avec l'ami Spy : Wipeout 2097 explose complètement le premier épisode. C'est certes difficile à admettre, mais il faut bien reconnaître que Wipeout a du coup l'air complètement ringard tant les nouveautés et les améliorations de Wipeout 2097 sont étonnantes. Plus rapide - beaucoup plus rapide, devrais-je dire - plus maniable, de nouveaux vaisseaux, des circuits diaboliques, des effets lumineux, tant attendus suite. La Playstation cartonne fort en cette fin d'année!



Les Check Points : la grosse nouveauté de ce Wipeout. Bien évidemment, si vous n'arrivez pas à terminer la course dans les temps impartis, c'en est fini de vous.

LES VAISSEAUX

Quatre vaisseaux différents sont proposés. Chacun offre une conduite bien spécifique réagit de façon très différente une fois en piste. Notez qu'un véhicule caché, le Piranha, pourra être sélectionné en fin de jeu. Les développeurs prétendent qu'il ne sera conduit que par les meilleurs!



Faisait un véhicule qui tourne bien, facile à contrôler, mais peu rapide. À conseiller aux débutants.



Bonne tenue de route, bonne accélération, mais bouclier faible. Pour se faire une idée.



Quelques mauvaises tenues de route dans les virages, mais n'en reste pas moins le plus rapide et le plus résistant. C'est avec lui que j'ai réussi à terminer les deux dernières courses. Pour les pros.



Un vaisseau à conduite intermédiaire. Idéal pour les joueurs qui ne veulent pas se faire éjecter.



Éditeur: PSYGNOSIS
Distributeur: SCEE
Disponibilité: 100%
Prix: D

COURSE/SHOOT'EM UP
1-2 JOUEURS
Contrôle: EXCELLENT
Difficulté: ÉLEVÉE
Niveaux de difficulté: -
Continues: 3 (EN MODE RAPIDE)
Sauvegarde: MEMORY CARD

PRÉSENTATION

Une intro en images de synthèse. Très rythmée, mais trop courte...

GRAPHISMES

Des décors encore plus travaillés, et des effets spéciaux hallucinants!

ANIMATION

jamais jeu de course n'a été aussi rapide. La vitesse d'animation est incroyable...

MUSIQUE

Nombreux thèmes techno, mais moins trippants que ceux du premier épisode.

BRUITAGES

Voix digitalisées, souffle du moteur selon l'accélération, explosion. Du grand art.

DURÉE DE VIE

Avant que vous ne vous en lassiez ou ne finissiez le jeu, j'aurais arrêté la Kro!

JOUABILITÉ

Les vaisseaux réagissent tous différemment. Prise en main immédiate.

INTERET

Une suite exceptionnelle qui fera craquer les puristes autant que les neophytes. Un très grand jeu à ne louper sous aucun prétexte.

96%



Mais qu'est-ce que c'est que ça?



Zut, je me suis fait attrapé, direction le monde égyptien.

AVIS OUI!

Enfin! J'attendais cela avec impatience! La Super Famicom avait son Equinox, la Megadrive son Darkstalker, et maintenant la Saturn a son Dark Savior. Il faut vous dire que j'adore ce genre de jeu en 3D isométrique où la réflexion est de mise et où vos nerfs et votre patience sont réellement mis à l'épreuve. Le plus de Dark Savior réside dans un savant mélange de réflexion et de baston, car ses phases de combat en "duel", très orientées arcade, permettent de se défouler. Le japonais est tout de même conseillé pour une meilleure compréhension du scénario... Réservez-lui une place dans votre CD-thèque.

CHEUB



CAPTURED

J'ai capturé le tigre. Je pourrai donc l'utiliser lors du prochain combat.

VILLAGE

Comme dans certains Role Playing Game japonais, vous allez devoir traverser des villages.

Dans les villages on doit faire des recherches.

Il y a des villages, par contre, non!

TEST SATURN

DARK SAVIOR

PRESS START BUTTON

- Éditeur: CLIMAX
- Distributeur: IMPORT
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

ACTION/RÉFLEXION

1 JOUEUR
Contrôle: BON
Difficulté: ÉLEVÉE
Niveaux de difficulté:
Continues: -
Sauvegarde: OUI

PRESENTATION

Pas d'introduction, pas de dessin animé ou d'images de synthèse... **75%**

GRAPHISMES

Le jeu est assez beau et les décors variés, ce qui est rare dans ce genre de jeu. **97%**

ANIMATION

Quelques ralentissements viennent nuire à l'action. **84%**

MUSIQUE

Tout ce qu'il y a de plus banal... Moyen, moyen! **80%**

BRUITAGES

Ils sont classiques. **80%**

DURÉE DE VIE

Houlala, vous n'êtes pas près d'en voir le bout, mais alors pas près du tout! **94%**

JOUABILITÉ

La 3D isométrique est bien gérée, mais on a toujours quelques surprises. **87%**

INTERET

Dark Savior est un jeu de bonne facture, dans un genre encore peu représenté sur consoles 32 bits. **88%**



PLANETE GAMES

Jeux video - Goodies - Wargames

4 rue Albert 1er
95260 BEAUMONT SUR OISE

Tél : 01.30.34.26.21

Fax : 01.34.70.41.17

Email : pgames@magic.fr

OUVERT LUNDI 13 H A 19 H
DU MARDI SAMEDI 9 H A 19 H
LE SAMEDI IN, EQUIPEE
CARTES (MILC MIDDLE EARTH...)
DEVANT LA BOUTIQUE

NOUVEAU
SERVICE GROSSISTE
REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS PAR
FAX AU 01.34.70.41.17

SEGA SATURN

ACTION REPLAY (200 F)
ADAPTATION UNIVERSEL US/JAP 199 F
VOLANT ARCADE RACER SEGA 449 F
CARTE VIDEO + 1 CD DE DEMONSTRATION 1199 F
MANETTE SATURN 199 F
MANETTE SATURN TURBO 199 F
PHOTO CD PLAYER SEGA 149 F
PISTOLET UFO POUR VIRTUA COP 249 F

ALIEN TRILOGY 399 F
DIE HARD TRILOGY 369 F
NIGHTS + PAD 499 F
DESTRUCTION DERBY 349 F
CASPER 369 F
BUSTE A MOVE 2 349 F
NEED FOR SPEED 369 F
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 369 F
SKELETON WARRIORS 369 F
LOADED 349 F
ATHELTE KINGS 369 F
STREET FIGHTER ALPHA 369 F
DARIUS GAIDEN (JAPONAIS) 399 F
DARIUS 2 (JAPONAIS) 399 F
FATAL 3 (JAPONAIS) 399 F
STREET FIGHTER ZERO (JAP) 199 F
STREET FIGHTER ZERO 2 (JAP) 399 F
FIGHTING VIPERS (JAPONAIS) 449 F
DECATHLETE (JAPONAIS) 399 F
DARK SAVIOR (JAPONAIS) 429 F
TOSHINDEN 2 URA (JAPONAIS) 399 F

CABLE LINK 349 F
MANETTE ORIGINE SONY 249 F
VOLANT + PEDALIER 499 F
MEMORY CARD SONY 199 F
MEMORY CARD 120 BLOC 299 F
PRISE PERITEL RGB 199 F
PRO ACTION REPLAY 349 F

FORMULA 399 F
RESIDENT EVIL 349 F
GUIDE CAPCOM RESIDENT EVIL 179 F
RESIDENT EVIL + GUIDE 499 F
TEKKEN 2 389 F
DRAGON BALL 399 F
OLYMPIC GAMES 329 F
OLYMPIC SOCCER 329 F
FADE TO BLACK 349 F
TUNNEL B1 369 F
TILT 349 F
TIME COMMANDO 369 F
DIE HARD TRILOGY 369 F
WIPEOUT 2097 369 F
TOSHINDEN 2 369 F
PETE SAMPRAS TENNIS 349 F
MYST 369 F
CRASH BANDICOOT 369 F
TOBAL N°1 (JAPONAIS) 479 F
DRAGON BALL Z 2 (JAPONAIS) 449 F
MOTOR TOON GP 2 (JAPONAIS) 449 F
KING OF FIGHTERS 95 (JAP) 449 F
COBRA (JAPONAIS) 499 F
HOKUTO NO KEN (JAPONAIS) 479 F
SAMURAI SHOWDOWN (JAP) 499 F

GOODIES X-FILES

CLASSEUR X-FILES + CARTE 0 149 F
SERIE 2 COMPLETE (72 CART.) 149 F
POSTER MODELES 39 F
CARTES SAISON 3 (LE SACHET) 17 F
T. SHIRT X-FILES (3 MODELES) 129 F
ROMAN X-FILES LES GOBLINS 25 F
ROMAN X-FILES TORNADE 25 F
ROMAN X-FILES POINT ZERO 25 F
TASSE AMERICAINE X-FILES 79 F
CASQUETTE X-FILES 129 F

TRADINGS CARDS

INDEPENDANCE DAY 99 F
SPIDER MAN (MARVEL) 99 F
STARGATE 99 F
STAR TREK 99 F

K7 VIDEO

BUBBLE GUM CRISIS (1-5) 119 F
COBRA « LE FILM » 139 F
KEN « LE FILM » 139 F
RHEA GAL FORCE 109 F
VIDEO GIRL AI 109 F
SHIN ANGEL 139 F
SHIN ANGEL (2-5) 129 F
JROTKINDOJI (1) 139 F
KOJURO (1-4) 139 F
KAME 139 F

MANGAS

SUPER NINTENDO

WILD GUNS 429 F
PRIMAL RAGE 399 F
SUPER MARIO RPG (U.S.) 449 F
SECRET OF EVERMORE 399 F
YOSHI'S ISLAND 449 F
TINTIN AU TIBET 449 F
DONKEY KONG COUNTRY 2 449 F
SPIROU + CADEAU 429 F
TOY STORY 440 F
PINOCCHIO 429 F

MEGADRIVE

TOY STORY 399 F
PINOCCHIO 399 F
MORTAL KOMBAT 3 399 F
TINTIN AU TIBET 399 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE 249 F
FIFA SOCCER 96 249 F
SAMPRAS TENNIS 96 399 F

PC CD-ROM

QUAKE 349 F
Z 329 F
LE GRAND PRIX 2 299 F

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A
PLANETE GAMES

4 RUE ALBERT 1ER - 95260 BEAUMONT SUR OISE

DESIGNATION DES ARTICLES PRIX

DESIGNATION DES ARTICLES	PRIX

FRAIS DE PORT ET EMBALLAGE

OBLIGATOIRES

1 COLISSIMO NORMAL 30 F
1 COLISSIMO RECOMMANDE 45 F
1 CONTRE REMBOURSEMENT

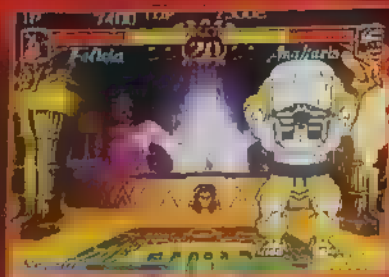
Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Tél : (Facultatif)

Paiement 1 Cheque 1 Monnaie



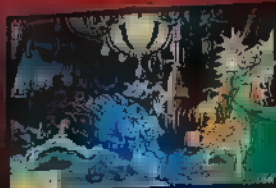
Anarkis a une façon très personnelle de régler ses problèmes.

Vampire, le célèbre jeu d'arcade de Capcom, arrive sur Playstation. Mais il a changé de nom, et s'appelle désormais Darkstalkers... Enfin un jeu de baston en 2D digne de ce nom pour la console de Sony.

Darkstalkers est un jeu de baston en 2D comme Capcom sait si bien les faire (avec beaucoup de fraîcheur et énormément d'amour), qui dégage une ambiance unique! Comme son nom peut le laisser supposer, les différents protagonistes de ce jeu sont des créatures de la nuit. Il vous faudra donc affronter un vampire, une succube, un loup-garou... et toutes sortes d'autres créatures du genre. N'ayez crainte, le paddle est là pour vous permettre de vous défendre. Six boutons sont utilisés pour les coups de poing et de pied. Pourquoi autant, vous demanderez-vous? Tout simplement pour pouvoir disposer d'une gamme de coups de faible à forte puissance, tout en sachant que plus vos coups sont puissants, moins vous êtes rapides (tu me suis, Switch?). J'ajouterai même que plus on est lent, plus on a de chances de se faire contraindre et d'aller embrasser le tapis (rejoindre switch, qui dort déjà). Un bon dosage de tous ces éléments vous permettra de réaliser de jolis Combos qui font bobo! Vos personnages bénéficient aussi de coups spéciaux, tous plus meurtriers les uns que les autres. Vous disposez d'une barre de Power en bas à gauche. Cette jauge se remplit lorsque vous donnez des coups. Lorsqu'elle a atteint le maximum général, le visage de votre adversaire devrait être de la couleur d'un Schtroumpf, vous pourrez effectuer une Fury ou un de

vos coups spéciaux, lesquels devraient causer pas mal de dégâts à l'adversaire. Quand vous choisissez votre combattant, vous pouvez le faire changer de couleur suivant le bouton avec lequel vous validez votre choix. Pour l'anecdote, sachez que les BMG des deux chansons en anglais qui accompagnent le jeu sont vraiment inscrites sur le CD, ce qui n'est pas le cas de certains jeux que la décence m'interdit de nommer ici... qui sous-exploitent honteusement le support CD! Bon, mais au fait, quelles sont les différences par rapport à Vampire Hunter?... Grosso modo, en vrac, certains coups ne se font pas la même façon, il n'y a plus que dix personnages auxquels s'ajoutent deux boss, le système de Furies est moins performant... Bref, on a légèrement l'impression de jouer avec la première version, mais il y aurait du dessous que ça ne m'ôtenterait guère (hé, Switch, réveille-toi!). Un conseil: si vous ne voulez pas vous arracher les cheveux, rangez votre paddle Playstation, et investissez dans un joystick. Pourquoi? Parce que les boutons L1 et R1 servent à faire les coups forts, et si vous voulez réussir ne serait-ce qu'un modeste Combo avec le pad de la Playstation, je vous souhaite bien du courage. Ce problème d'ergonomie est aussi valable pour les coups spéciaux.

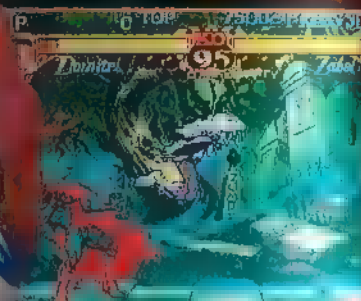
DARKSTALKERS



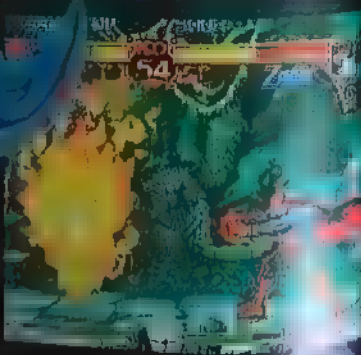
Si les jeux avaient un goût et une odeur, cette Fury sentirait le rognon grillé et la sauce piquante.



Certains décors sont magnifiques.



L'effet, zombie de son état, a un net penchant pour le hard rock.



Demetri est un flambeur.

FURY IS BACK

Comme dans tous les jeux de baston en 2D qui sortent en ce moment, Darkstalkers offre la possibilité de réaliser des Furies. Lorsque votre jauge de Power a atteint son maximum, vous ne disposez que de quelques secondes pour tirer profit de votre avantage. La baston, c'est aussi de la tactique!



Morrigan ne dispose pas d'une gamme de coups très variée.



Le système de Combos, même les meilleurs de lui faire du cadavre.



Felicia est redevenue un gentil petit chat.



Quoi qu'il arrive, gardez le sourire.



Attention, certains combats se déroulent à la tension.

DEUX BOSS, UNE GALÈRE

Phobos, tout comme Pyron, vous donnera du retardre. Mais ne vous laissez pas aller à utiliser les coups automatiques à un moment de grande angoisse! Le jeu est simple, patientez en les maintenant à distance avec des coups de pied d'une longueur décente.



Les boules de feu ont des effets graphiques remarquables.



Pyron est particulièrement redoutable grâce à sa capacité à monter en puissance.



AVIS OUI MAIS.

Oui: la conversion sur Playstation ne souffre d'aucun reproche pour ce qui concerne les graphismes et la musique. Ce qui n'est pas le cas de la jouabilité, problème dû en grande partie à l'ergonomie du paddle. Reste un mystère: pourquoi sortir Darkstalkers sur Playstation alors que sa suite est disponible sur Saturn depuis quelques mois? Capcom aurait-il joué un tour pendable à Sony? En bref, Darkstalkers est un très bon jeu, mais évitez votre voisin de palier s'il a une Saturn et le deuxième épisode, vous risquez de ne pas supporter ses petites souffrances.



TEST PLAYSTATION

THE END

Felicia reste mon personnage préféré, et ce quelles que soient les versions. C'est donc fort logiquement qu'elle a battu Pyron. Et comment ne pas craquer? Elle a un miaulement si romantique...



FELICIA VS. PYRON



Felicia a l'air tout heureux de sa victoire.

Elle n'est pas mignonne?



Victor est un bourrin. Si vous vous trouvez face à lui, n'oubliez pas de toujours sourire.

AVIS OUI!

Avant tout, j'espère que je comprends la reticence du Panda: dur, dur de jouer au premier épisode quand les copains s'écroient avec le deuxième sur Saturn. Mais bon, Darkstalkers n'est pas pour autant un mauvais jeu. Dans le genre gros sprites dérivés, je n'ai pas encore vu mieux sur Playstation (en attendant X-Men... un jour peut-être?). Donc si vous ne possédez qu'une Playstation (et c'est déjà beaucoup), je ne saurais que trop vous le conseiller. Et puis, arrêtez d'être jaloux: vous avez eu votre heure de gloire avec Tekken 2, non?



Éditeur: CAPCOM
Distributeur: VIRGIN
Disponibilité: OUI
Prix: E

● BASTON
● 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
● Contrôle: BON
● Difficulté: ÉLEVÉE
● Niveaux de difficulté: 8
● Continues: INFINIS
● Sauvegarde: NON

PRESENTATION

La présentation est sympathique, et plutôt originale.

88%

GRAPHISMES

Les sprites sont très beaux et les petits détails animés pullulent.

88%

ANIMATION

Un poil trop lente, mais très fluide, et l'on peut enchaîner des séries de coups assez vite.

88%

MUSIQUE

Elle soutient au mieux l'action, mais n'apporte rien de plus.

88%

BRUITAGES

De bonne qualité, ils collent parfaitement à l'action. Un riche échantillonnage.

88%

DURÉE DE VIE

La console est un adversaire redoutable et, à deux, les parties s'enchaînent sans lassitude.

88%

JOUABILITÉ

Elle est assez bonne, mais le paddle de la Playstation n'est pas adapté à ce jeu.

88%

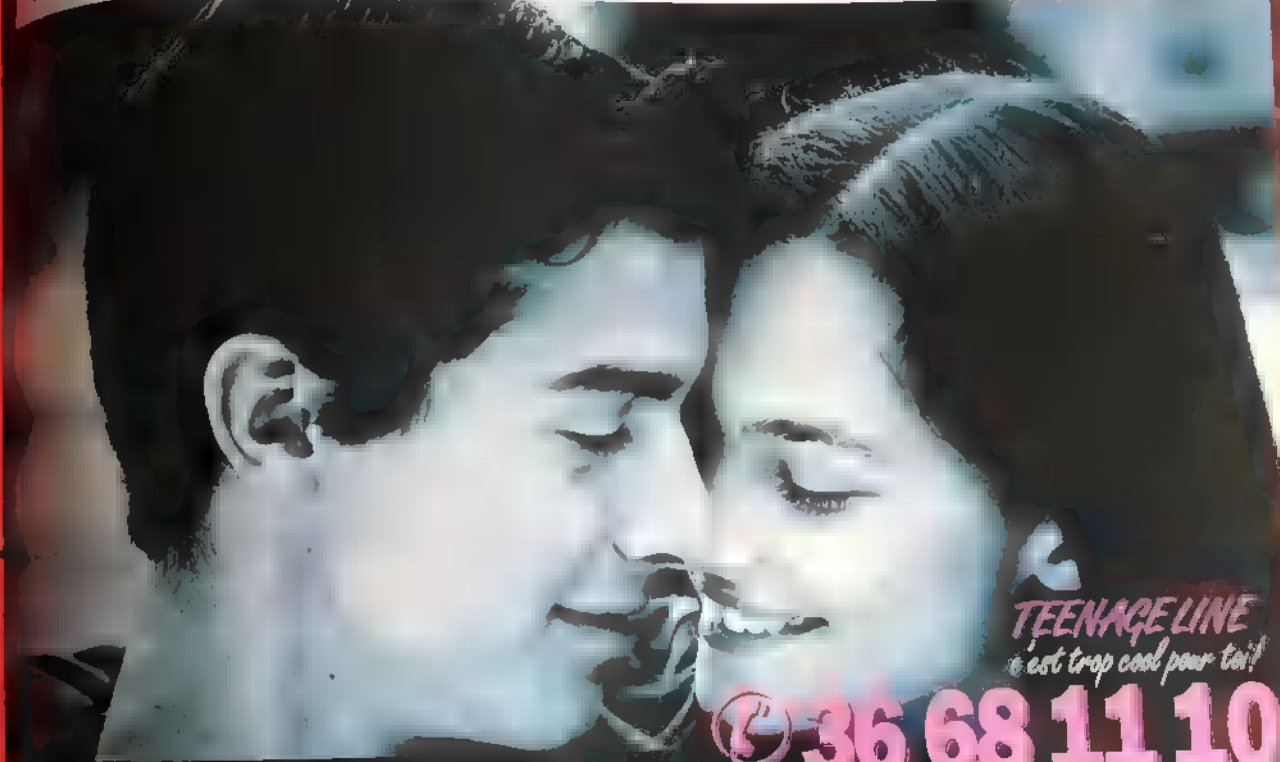
INTERET

Si ce CD n'est pas exempt de défauts, il reste le meilleur jeu de baston en 2D sur Playstation.

90%

TEENAGE LINE

TEENAGE LINE, c'est un nouvel espace de dialogue unique en France pour tous les teenagers. Tu peux y échanger des messages avec d'autres filles et garçons connectés simultanément sur le service. Fini les heures à t'ennuyer passivement devant la télé... Teenage line c'est vraiment interactif!



TEENAGE LINE
c'est trop cool pour toi!

36 68 11 10

TEENAGE LINE Service infos

36 69 00 09

NINA et STEPHANIE répondent de manière personnalisée, à toutes les questions que tu te poses, sur les rapports filles/garçons, sur la prévention, etc. Service infos, tu peux tout leur demander et leur confier tous tes secrets.



36 68 00 09



36 68 20 10

MISSIONS IMPOSSIBLES

Sans être vraiment impossibles, certaines missions n'en demeurent pas moins très, très délicates. Chaque niveau propose deux missions au minimum, et elles vont considérablement varier selon les niveaux. Ici, vous devrez trouver des "boosters d'armes", là, vous devrez atteindre la sortie en un temps record, plus loin vous faudra détruire un certain type d'appareil, etc. Bref, un patchwork sympa qui brise la monotonie de ces longs couloirs infestés d'ennemis.

La dernière mission du troisième niveau consiste à détruire cet hélico.

00 39

Vous n'avez que 30 secondes pour atteindre le prochain "check point".

La sortie s'annonce en pressant le bouton Select. Vous trouverez des indications sur les missions à accomplir.

En détruisant des générateurs de chaleur, vous ouvrirez les portes de la courbe correspondante pendant un moment.

Espace... Frontière de l'infini vers laquelle ne voguera pas votre vaisseau. Vous êtes enfermé dans des tunnels et vous allez y rester!

Tunnel B1 est un jeu novateur, à la croisée de nombreux genres. Du simulateur de vol, Tunnel B1 reprend le maniement très complexe. Non que vous deviez paramétrer des données de vol, apprendre à décoller ou à atterrir, mais plutôt parce que tous les boutons du pad sont utiles. Les boutons de flanc, par exemple, servent à sélectionner les armes. Les armes de gauche se mettent à feu avec les boutons L1, L2, et les autres armes, situées à droite, s'activent avec les boutons R. En plus de la gestion des armes, vous devrez gérer le maniement du vaisseau... Du Doom-like, Tunnel B1 reprend le mode de visualisation subjective, mais également le système des

missions (Blam Machinehead est un Doom-like...). Chaque niveau propose deux à trois missions particulières (soit vous devez atteindre un endroit en un minimum de temps en passant par un immense champ de mines, soit il s'agit de détruire des générateurs de couleur bleue pour déverrouiller les portes bleues, etc.). À l'instar d'un shoot'em up, Tunnel B1 propose une action survoltée. Les ennemis foisonnent, la destruction est ici massive. Bref, Tunnel B1 est, avec ses quinze niveaux, à la croisée de Blam Machinehead et de WipEout. Un cocktail explosif.

Vous avez atteint tous les objectifs. N'oubliez pas que ce n'est que sur cet écran que vous pourrez sauvegarder en passant dans les options.

ETAPE REUSSIE

OBJECTIF ATEINT
POINTS GAGNES
SCORE TOTAL

continuer

Suivez ce véhicule pour atteindre la sortie mais évitez ses mines.

Ce système d'ouverture est simple: vous passez le laser et la porte s'ouvre...

Certes, Tunnel B1 est assez lineaire et ce n'est qu'arrivé à la sixième mission que l'on commence vraiment à prendre son pied. Mais les graphismes sont superbes et la vitesse d'animation est incroyable! Même si j'aurais tendance à lui préférer Blam Machinehead, je dois reconnaître que ce jeu est une pure réussite et que l'immersion dans son univers se fait sans un accroc. A deux heures du mat', encore scotché à mon siège, j'avais l'impression d'y être pour de vrai. Personnellement, je pense que Neon a bien rempli sa tâche en livrant ce jeu d'un genre nouveau, tripant et vraiment dépayasant.

AVIS D'EXPERT

Franchement, je n'ai pas été emballé par Tunnel B1. Pourtant, la réalisation est vraiment nickel et l'ambiance est fantastique. Ce que je reproche au jeu, en dehors d'un angle de vue bizarre, ce sont les tunnels. Sur qu'il porte bien son nom! Mais moi, ça m'a vite gavé de filer comme une flèche dans tous ces tunnels avec de rares embranchements. C'est dommage parce qu'il y a de l'action et de bonnes idées. Mais l'intérêt est à l'image de la liberté de mouvement limitée. A moins que vous n'aimiez les mélanges jeu de course/shoot'em up, réfléchissez avant d'acheter.



La mitrailleuse à trois canons est l'arme de base.



Les fusées éclairantes sont indispensables pour traverser les niveaux sombres.



Les mines sont indispensables à partir du quatrième niveau. Elles vous permettront de défoncer les grilles.



Le missile de base part toujours au ras du sol. Vous récupérez ensuite les ongles tête chercheuse.

AUX ARMES ET CÆTERA.

Bien gérer ses armes est la condition sine qua non de votre réussite. Sachez que vous disposez de deux types d'armes: les "assimilés missiles" qui se sélectionnent avec le bouton R et les "méga-destructeurs" à gauche. À noter que ces armes se récupèrent au long des niveaux. En aucun cas, elles ne seront toutes disponibles au début du jeu.



Le double-missile à tête chercheuse est la dernière "transformation" du missile. Pour un blast tout en finesse.



L'arme la plus dévastatrice. Vous n'en avez pas beaucoup, mais peu d'ennemis résistent.



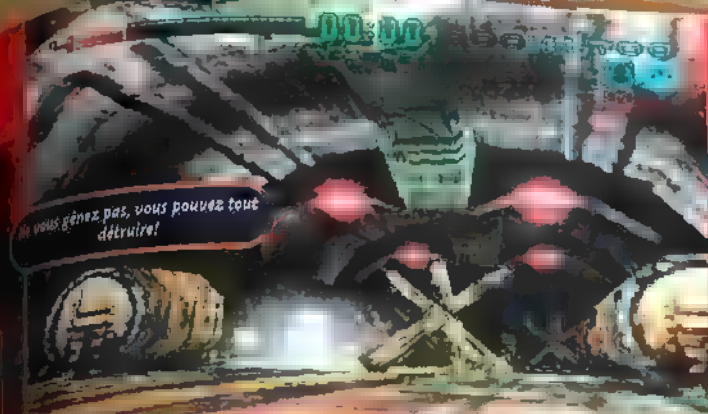
Ce double-missile file droit devant, ce qui vous permettra de shooter les ennemis en l'air.



On arrive dans des niveaux pour professionnels. Ce boss est radioactif, et vous ne devez en aucun cas l'approcher.



Ces caisses radioactives sont les seuls endroits où récupérer de l'énergie. Après avoir tiré dessus, vous aurez dix secondes pour prendre l'icône. Si vous tardez trop, un halo radioactif se répand alentour.



Ne vous gênez pas, vous pouvez tout détruire!

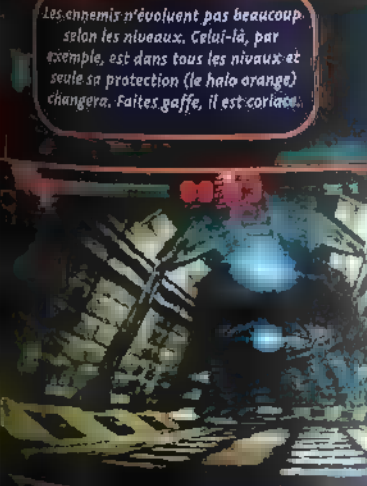


SPEED KILLS... SURTOUT LES AUTRES!

Ne vous laissez pas distraire par les nombreux ennemis. Concentrez-vous sur les autres joueurs. Faites des kills, et vous serez récompensé.



Les ennemis n'évoluent pas beaucoup selon les niveaux. Celui-là, par exemple, est dans tous les niveaux et seule sa protection (le halo orange) changera. Faites gaffe, il est coriace.



Des couloirs, des couloirs, toujours des couloirs... C'est la dure loi de Tunnel Blitz.



• Auteur: NEON
• Distributeur: OCEAN
• Disponible: OCTOBRE
• Prix: 59

• SIMULATION/SHOOT
• 1 JOUEUR
• Contrôle: BON
• Difficulté: MOYENNE
• Niveaux de difficulté: 3
• Continues: 2
• Sauvegarde: MEMORY CARD

PRÉSENTATION

Une séquence cinématique un peu loupée et une interface bizarrement foutue.

GRAPHISMES

Des décors un peu répétitifs, mais des textures et des vaisseaux superbes.

ANIMATION

Une animation rapide et de beaux effets de lumière (surtout lors des explosions...).

MUSIQUE

Peu variée mais toujours de circonstance. Ambiance oppressante.

BRUITAGES

Paramétrables et nombreux, ils donnent au jeu toute sa dimension.

DURÉE DE VIE

Certaines missions sont très ardues, mais la sauvegarde aide à avancer vite.

JOUABILITÉ

Manier un véhicule à suspension magnétique demande un certain entraînement.

INTÉRÊT

Un shoot'em up d'un genre nouveau, vraiment bourrin et beau à se damner, mais qui n'en reste pas moins assez linéaire.

91%

TEKKEN 2

Enfin, après six mois d'attente, la version officielle de Tekken 2 est disponible! Aucune exception, la conversion sur la console française est un must du genre.

Tekken 2 est ce qui se fait de mieux dans le monde de la 3D sur PlayStation. Ceux qui viennent découvrir la galaxie des jeux vidéo et ne connaissent pas encore Tekken, il est bon de rappeler en quelques lignes pourquoi ce jeu passionne tant les foules. Son principe est très simple: il s'agit de battre une flopée d'adversaires au cours d'une série de duels acharnés. L'application, par contre, est plus subtile. Il est vrai qu'en regardant le jeu, tout ce que l'on peut voir c'est des baffes qui partent dans tous les sens, des os qui craquent et des coups de tatane. Mais le joueur débutant apprendra vite à ses dépens que coller efficacement des marons, et aussi éviter de s'en prendre, demande un apprentissage préalable. Sois le chaos apparent des coups de latte se cache une complexe chorégraphie. Pour

simplifier, il faut voir que dans ce type de jeu, il existe quatre grandes familles de coups. Il y a les coups normaux pour lesquels il suffit d'appuyer sur un bouton. Ensuite viennent les coups spéciaux, du genre Street Fighter 2, qui sont un peu plus durs à réaliser mais infligent davantage de dégâts. Puis il y a les projections, ou prises au corps à corps, et, enfin, les Combos. Ces derniers sont réalisés par un enchaînement de boutons (avec parfois quelques mouvements au pad) qui permettent "liés" en un mouvement coulé plusieurs attaques difficilement parables. Les

Combos les plus destructeurs sont ceux qui alternent les attaques hautes et basses, difficiles à parer. Mais Tekken 2 va encore plus loin dans l'art de flanquer un rousté. Il y a des super-coups qui enlèvent les trois quarts de la barre d'énergie de l'adversaire (très longs à sortir), et qui assomment, des contre-attaques et des prises au corps enchaînées (des Combos

en quelque sorte). Ajoutez à cela plusieurs manières de se relever, plus ou moins violentes, et vous obtenez un des systèmes de combat les plus complets du moment. Et ce n'est pas tout. Histoire de dérouter le plus blasé des pros, Namco a inclus pas moins de vingt-cinq combattants, chacun ayant sa panoplie spéciale de coups. En fait, il y a des personnages qui "copient" plus ou moins les autres mais même avec cela, la variété est au rendez-vous.

AVIS OUI!

Lors du premier test de Tekken 2 en import, j'avais eu peur de m'emporter en mettant 97%. Il faut dire que visuellement ce jeu est impressionnant. Les mouvements sont si réalistes et si violents qu'on a les dents qui grincent. Je maintiens ici la note pour la version officielle, et la confirme en connaissance de cause. Après avoir exploré la jouabilité jusqu'au plus petit Combo, je peux assurer qu'elle est parfaite. Les possibilités tactiques sont formidables et les combats entre "pros" passionnants. Tekken 2 est un grand jeu de baston, le meilleur sur Playstation.

FAMILLE NOMBREUSE

Lorsque vous brancherez le jeu pour la première fois, vous aurez accès à seulement dix personnages. Il y a des transuges du premier épisode et des petits nouveaux, mais on est loin du compte. Pas de panique, c'est normal. En fait, tous les combattants ont un demi-boss différent. Il devient jouable quand on termine le jeu avec le personnage correspondant. Cela fait vingt personnages, plus les boss qui deviennent jouables et deux persos cachés déliants: un kangourou et un dinosaure. Voilà, on a la famille des colleurs de baffes au grand complet.



Pour jouer avec le kangourou, il faut terminer le jeu avec le personnage correspondant. Cela fait vingt personnages, plus les boss qui deviennent jouables et deux persos cachés déliants: un kangourou et un dinosaure. Voilà, on a la famille des colleurs de baffes au grand complet.

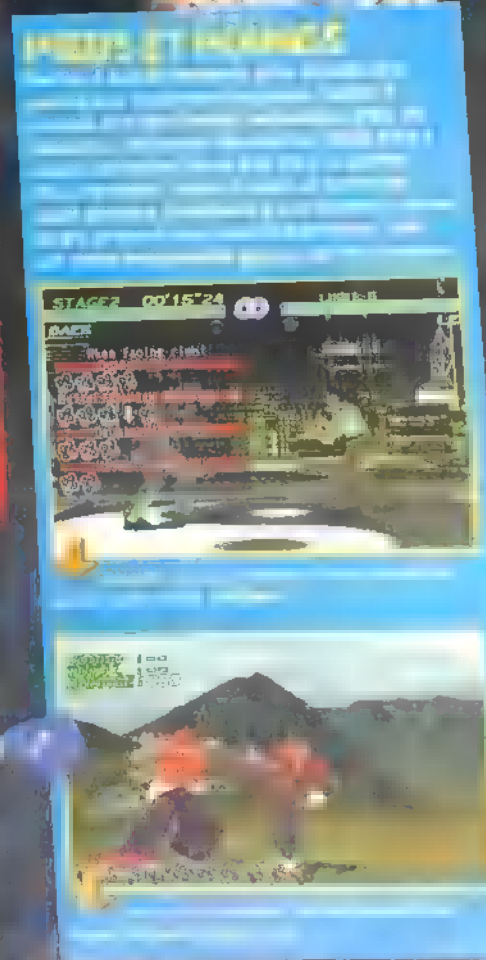
Kangaroo est devenu un des méchants du jeu. Il est très fort et très rapide.



Paul est un des combattants qui dispose d'un coup spécial lui permettant d'enchaîner dans le même mouvement une série de coups. Contre cela, il faut...



Il y a des personnages qui "copient" plus ou moins les autres mais même avec cela, la variété est au rendez-vous.



DES FINS SANS FIN

Namco s'en est donné à cœur joie pour les séquences cinématiques en images de synthèse. Vous aurez ainsi droit à une introduction fantastique et à une fin différente pour tous les combattants. En plus, la qualité des animations et des images est exceptionnelle. On ose à peine imaginer ce qu'a pu coûter cette superproduction.

鉄拳 TEKKEN 2

Devil est le big boss de Tekken. Il a les coups les plus destructeurs que peut le voir ici.

REPLAY

On voit bien sur ce Replay toute la puissance du super-coup de feu. Ici, c'est Jeky Chan qui a pu demander le droit d'auteur tellement le jeu ressemble.

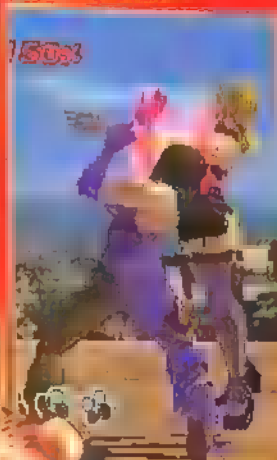
AVIS OUI, MAIS...

Certes, Tekken 2 est un jeu qui offre une richesse phénoménale! Oui, Tekken 2 possède une animation rapide à souhait et permet des enchaînements fantastiques. Oui, il est très bien, oui, oui, et encore oui! Mais pourquoi attendre si longtemps pour pouvoir y jouer en version française? Six mois d'attente! Pour traduire un Role Playing Game, je comprendrais, mais pour un jeu de baston? Je ne vois pas vraiment ce qu'il y a à traduire! Pour la peine, je boude, et j'ajoute que les personnages auraient pu être plus beaux! Na.

PANDA

ÇA CASSE OU ÇA CASSE!

Nina Williams, les sœurs terribles, sont les spécialistes des prises Combos au corps à corps. Il faut enchaîner les mouvements pour casser plusieurs parties du corps dans la même prise. En voici quelques exemples en vidéo, mais surtout, n'essayez pas la même chose sur vos petits copains. Ce genre de plaisanterie coûte entre deux et trois ans de prison. Vous aurez été prévenus.



鉄拳 TEKKEN 2

ARCADÉ MOBILE

● Éditeur: NAMCO
● Distributeur: SONY
● Disponibilité: OUI
● Prix: 19

● BASTON
● 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
● Contrôle: BON
● Difficulté: VARIABLE
● Niveaux de difficulté: 3
● Continues: INFINIS
● Sauvegarde: -

PRÉSENTATION

Il y a autant de fins différentes que de personnages, c'est vous dire!

GRAPHISMES

On voit certes les facettes, mais Dieu que c'est beau. Et que dire de la lumière...

ANIMATION

La Motion Capture au top niveau, et sans ralentissements: plus réaliste, tu meurs!

MUSIQUE

Variée et réussie, dommage qu'on n'ait pas plus le temps de l'écouter.

BRUITAGES

Les os craquent, les baffes claquent: des bruitages plus que réalistes.

DURÉE DE VIE

Vingt-cinq personnages, c'est autant que trois jeux de baston "normaux" réunis.

JOUABILITÉ

Les coups sont consultables à tout moment et il y a un mode Entraînement.

INTÉRÊT

Tekken 2 s'impose comme la référence en matière de jeu de baston sur Playstation. Namco grave son nom en première page du livre d'or des jeux vidéo.

97%

AVIS OUI!

Tekken 2 est à mon avis le meilleur jeu de baston 3D que la Playstation connaisse. Non seulement les personnages sont nombreux mais leur panoplie de coups spéciaux et de Combos surclasse de loin n'importe quel autre jeu de baston. Si les personnages peuvent paraître un peu cubiques au premier regard, cette impression s'estompe rapidement devant la qualité des décors et le réalisme des mouvements. Ajoutez à cela des jeux de lumière incroyables, reflets sur les vêtements, ombres portées en direct par un soleil virtuel, et vous obtiendrez le jeu de baston de l'année.

NIICO



Les ennemis sont tous représentés en 3D. Une aide est en action des diables qui vous indiquent comment en fonction des monstres.



Le monde 3 a pour cadre le chapiteau d'un gigantesque cirque. Les ennemis sont représentés en 3D. Une aide est en action des diables qui vous indiquent comment en fonction des monstres.

AVIS JUMPING!

Je suis grand amateur de jeux de plates-formes, et Jumping Flash! 2 ne pouvait m'échapper. Au début, le jeu ne paraît guère différent du premier épisode. Cependant, à y regarder de près, on note que les graphismes sont un peu plus soignés et que la difficulté est un peu plus relevée (même si le jeu reste facile). Les idées nouvelles sont nombreuses et intéressantes. Notons par exemple la possibilité - et parfois l'obligation - de passer sous l'eau. Avec six mondes plus un mode Extra, Jumping Flash! 2 devrait satisfaire les amateurs du genre.

JUMPING FLASH! 2

Jumping Flash! 2, premier jeu de plates-formes de la Playstation s'enrichit d'une suite fort intéressante. Les graphismes ont gagné en qualité et l'animation s'est accélérée.

Dobbit, le lapin robot le plus célèbre de la galaxie après Goldorak Dorothée, est de retour pour de nouvelles et fracassantes aventures. Rappelez-vous, dans le premier épisode, votre but consistait à franchir chacun des niveaux vous séparant du baron Aloha avant de l'affronter dans un ultime combat. Dans Jumping Flash! 2, bizarrement, le baron Aloha en personne vient vous demander de l'aide. Suzuki (arrière-petit-fils du célèbre constructeur de motos japonais) est en train de transformer l'univers en une infâme porcherie industrielle. N'écoutez que votre courage et les conseils de Brigitte Bardot, vous vous élancez dans l'aventure. Votre but: rencontrer l'ignoble Panda, pardon, c'est l'habitude, l'ignoble Suzuki et lui régler son compte à jamais. Six mondes vous séparent de Suzuki et, comme dans le précédent épisode, chacun des mondes se divise en trois parties: deux niveaux sur un thème commun et un boss à affronter. Faites le

calcul vous-même: 6 mondes multipliés par 3 niveaux égalent 18 niveaux différents. Et ce n'est pas tout: une fois le jeu terminé, vous avez droit à 18 autres niveaux! Ce sont en fait les mêmes que précédemment, mais avec quelques variantes: les lettres du mot "Exit" à collecter sont placées à des endroits différents, tout comme les monstres et autres gadgets. Sympa... Le système de jeu est resté le même: vous déplacez votre lapin robot dans un monde tout en 3D et devez récolter les quatre lettres formant le mot "Exit". Chacun des niveaux est infesté d'animaux plus ou moins agressifs qu'il est possible de détruire grâce à différentes armes récoltées au cours de vos pérégrinations. Le lapin est aussi capable d'effectuer trois sauts consécutifs: il peut ainsi atteindre des hauteurs vertigineuses. Enfin, sachez que dans chaque monde se dissimule un tableau-bonus dans lequel il vous faudra éclater en un temps limité tous les boss pour tenter de gagner une

AVIS JUMPING!

Le nouvel épisode de Jumping Flash! est plutôt sympa. D'aucuns diront que les nouveautés se comptent sur les doigts de pied d'un unijambiste. Il faut le reconnaître, elles ne fourmillent pas autant que les morpions dans la couette du Panda, mais 18 nouveaux niveaux (36, dira l'autre) suffiront sans doute à combler l'amateur. De plus, et comme le veut la tradition "jumping-flashienne", le jeu est très (trop?) facile d'accès. Les débutants s'en regaleront, mais les joueurs chevronnés risquent de trouver la durée de vie exagérément courte.



EAU PRÉCIEUSE

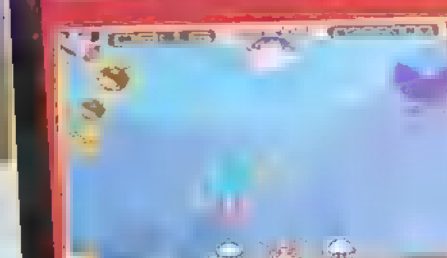
désormais possible de se déplacer sous l'eau. Avec l'expérience, vous comprendrez les bassins ou autres piscines cachent des gadgets et des bonus précieux.



Osez franchir le grand saut et c'est vous qui sautez.

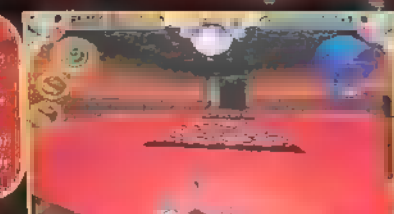


Sous la surface des monstres et il faut l'apprecier!



Les nouveaux monstres et la bouche pleine de dents!

Certains stages vous proposent un jeu de Doom. L'action se déroule dans une gigantesque maison japonaise pleine de passages secrets.



Le personnage ne s'arrête pas un instant. On se sent en mouvement.



TEST PLAYSTATION



L'interactivité avec les décos est très importante dans Jumping Flash! 2. Placez-vous sous la robine et laissez-vous emporter à double vitesse.

BASTA LES BOSS

À l'occasion de l'arrivée de l'épisode 2, les boss sont l'occasion d'apprécier la qualité des graphismes de la console PlayStation. Une animation plus rapide que la première version, des boss plus puissants et des armes en réserve.



- Éditeur: S.C.E.
- Distributeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle: TRES BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveau de difficulté: -
- Continue: -

PRESENTATION

Des images de synthèse entre les niveaux aussi réussies que dans le premier épisode.

GRAPHISMES

La qualité graphique du jeu a été améliorée. Des zooms très jolis.

ANIMATION

Aucun ralentissement à signaler. Les mouvements sont fluides.

MUSIQUE

Les thèmes changent d'un niveau à l'autre et leur réalisation est très bonne.

BRUITAGES

Ils sont identiques à la première version, c'est-à-dire amusants et bien réalisés.

DUREE DE VIE

Le jeu est un peu plus corsé que le premier épisode, mais on vient à bout assez vite.

JOUABILITE

Le Robbit que vous déplacez à manie aisément et la prise en main est rapide.

INTERET

Jumping Flash! 2 propose des graphismes plus soignés et une animation plus rapide que le premier épisode. Dommage qu'il soit si facile...

92%

SCORE MANIA

SCORE MANIA DEFIE LES PRIX

Si vous trouvez moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence

AFFAIRES DU MOIS

- CLOCK WORK KNIGHT 149 F
- GEX 209 F
- HI OCTANE 299 F
- JOHNNY BAZOOKATONE 199 F
- MORTAL KOMBAT 2 249 F

ACCESSOIRES

- ADAPTEUR JEUX JAP/US 399 F
- VOLANT 169 F
- CARTE CD PHOTO 1190 F
- CARTE VIDEO MPEG 189 F
- MANETTE C. LINE SUP. 349 F
- ACTION REI. 5 EN 1 349 F
- ADAPTEUR (3 EN 1) 299 F
- 2 MANETTES INFRA ROUGE 299 F
- JOYSTICK VIRTUA 299 F



Console SEGA SATURN + PAD + mémoire

1490 F

JEUX NEUFS SATURN

3D LEMMINGS 349 F	DECAHLE 309 F	HANG ON GP 369 F	OLYMPIC GAMES 349 F	STREET FIGHTER ALPHA 349 F	CONSOLE SATURN 1090 F	HYDRAH 199 F
ALIEN TRILGY 349 F	DELPHI 5 349 F	JOHNNY BAZOOKATONE 349 F	OLYMPIC SOCCER 349 F	STREET FIGHTER MORT 349 F	+ PAD 1090 F	MADONN DES KAMES PERDUES 169 F
ALIEN IN THE DARK 2 349 F	DIRTY WORLD 349 F	MORTAL KOMBAT 2 249 F	RETURN TO JUNK 349 F	STRYKER 94 249 F		MYST 199 F
BAKU BAN ANIMAL 299 F	DIRTY WORLD 349 F	MORTAL KOMBAT 3 349 F	ROAD RASH 349 F	THE HORDE 349 F		MYSTRIA 199 F
BUST A MOVE 2 349 F	FURU 96 349 F	NEED FOR SPEED 349 F	ROBOCOP 349 F	THE HUNTER HAWK 349 F		PACER DRAGON 169 F
CLOCK KNIGHT 2 349 F	HFA 96 349 F	NEED FOR SPEED 349 F	SEGA RALLY 349 F	VIRIUS COP + GUN 499 F		RAYMAN 229 F
CLOCK WORK KNIGHT 349 F	HI OCT 299 F	NIKE 7 299 F	SEGA RALLY 349 F	VIRIUS FIGHTER 2 349 F		THEME PARK 259 F
CUBA 349 F	GOLDEN AXE THE DUEL 349 F	OFF ROAD INTERC 349 F	SHOGUN 349 F	WING KINGS 349 F		
	GURDAM 349 F		STORY OF TROJ 349 F	WIPEDUT 349 F		

AFFAIRES DU MOIS

- ASSAULT RIGS 199 F
- DELPHI 5 199 F
- MAGIC CARPET 199 F
- MORTAL KOMBAT 3 299 F
- ZERO DIVIDE 199 F

ACCESSOIRES

- MEM. 16 F. 169 F
- MEMORY CARD 209 F
- CABLE PERITEL 189 F
- CABLE DE LIAISON 189 F
- MANETTE ORIGINE SUP. 199 F
- SOURIS 199 F
- RALLONGE DE MANETTE 79 F
- VOLANT + PEDALIER 499 F



Console Sony PLAYSTATION + PAD + CD DEMO

1490 F

JEUX NEUFS PLAYSTATION

3D LEMMINGS 349 F	D. DESCENT 299 F	GALAXIAN 3 349 F	NEED FOR SPEED 349 F	ROAD RASH 349 F	CONSOLE PLAYSTATION 1090 F	KIRKIN THE BLOOD 129 F
ALIEN TRILGY 349 F	DELPHI 5 349 F	GALAXY FIGHT 299 F	OLYMPIC SOCCER 349 F	RECKON 2 349 F	+ PAD 1090 F	MORTAL KOMBAT 3 169 F
ALIEN IN THE DARK 2 349 F	DIRTY WORLD 349 F	GOALSTORM 349 F	RETURN TO JUNK 349 F	TIME COMMANDO 349 F		NOVASTORM 149 F
BAKU BAN ANIMAL 299 F	DIRTY WORLD 349 F	GURSHIP 349 F	RESIDENT EVIL 349 F	TOP GUN 349 F		RIDGE RACER 139 F
BUST A MOVE 2 349 F	DODGE 349 F	HERENIX 349 F	RETURN FIRE 349 F	TOSHINDEN 2 349 F		STRIDER 139 F
CLOCK KNIGHT 2 349 F	DRAGON BALL Z 349 F	IMPACT RACING 349 F	RETURN TO JUNK 349 F	TRUCK & FIELD 349 F		TOSHINDEN 99 F
CLOCK WORK KNIGHT 349 F	FADE TO BLACK 349 F	JOHNNY BAZOOKATONE 349 F	RETURN TO JUNK 349 F	TUNNELL B1 349 F		WARHAWK 139 F
CUBA 349 F	FIFA 97 349 F	MORTAL KOMBAT 3 299 F	RIDGE RACER REVOLUTION 349 F	WIPEDUT 349 F		
	FORMULA ONE 349 F	NBA LIVE 97 349 F	ROAD KILL 349 F			

SUPER NINTENDO

CONSOLE NEUVE 599 F	ADAPTEUR 3 JOUEURS 99 F	CUTTING EDGE 199 F
+ PAD 599 F	ADAPTEUR SECTEUR 149 F	EARTH WORM JIM 2 299 F
CONSOLE OCCAS 349 F	PRISE PERITEL 99 F	PANTHER ROSE 199 F
+ PAD 349 F	ADAPTEUR JEUX JAP/US 99 F	TINTIN AU TIBET 299 F
SUPER GAME BOY OCCAS 249 F	MANETTE ORIGINE SUP 99 F	
	MANETTE ASCII PAD 99 F	
	MANETTE OCCAS 69 F	

NEUFS

ASTEROID 199 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F

MEGADRIVE

CONSOLE NEUVE 499 F	ADAPTEUR 3 JOUEURS 99 F	CUTTING EDGE 199 F
MEGADRIVE II + PAD 499 F	ADAPTEUR SECTEUR 149 F	EARTH WORM JIM 2 299 F
CONSOLE OCCAS 249 F	PRISE PERITEL 99 F	PANTHER ROSE 199 F
MEGADRIVE II + PAD 249 F	ADAPTEUR JEUX JAP/US 99 F	TINTIN AU TIBET 299 F
MEGADRIVE I + PAD 199 F	MANETTE ORIGINE SUP 99 F	
	MANETTE ASCII PAD 99 F	
	MANETTE OCCAS 69 F	

NEUFS

ASTEROID 199 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F
BALANCE 139 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE 209 F

A retourner exclusivement

ou commande s...

35 000 MANIA

78100 St Germain en Laye

Nom

Prénom

Adresse

Code postal

Tel

ITRF

CONSOLE

PR

Check

Mandat

Signature

42, rue de Paris

78100 ST GERMAIN EN LAYE

Tél: 01 30 61 47 47

ouvert le dimanche de 10h à 13h

BLAM machinehead

Comme A.H.L., vous êtes un fan inconditionnel des Doom en tout genre, jetez un coup d'œil à Blam Machinehead. Vous n'allez pas être déçu!

D'en a toujours pour se plaindre de la condition des femmes dans les scénarios de jeux vidéo. Quand elles ne sont pas attachées en attendant d'être délivrées par le mâle suprême, elles se nippent de décolletés et de bas résiliés pour faire bonne figure dans les jeux de baston. Heureusement, Blam Machinehead va faire taire les mauvaises langues. Le héros... on est une, pas une lopette mais une scientifique avec une tête (et un corps!) bien faite. Bon, d'accord, elle a été embringuée de force dans cette histoire par un de ses collègues, un gros pervers mégalomane (et pandesque?) qui l'a habillée dans une tenue hyper sexy avant de la coller sur une moto futuriste. Finalement, les mauvaises langues avaient raison. Mais bon, passons. Blam Machinehead est un Doom-like qui se situe dans un décor apocalyptique ravagé par un virus informatique. Vous vous déplacez sur une sorte de moto-overcraft armée jusqu'au bout des roues. L'arme de base est une double mitrailleuse lourde, ce qui est plutôt cool pour un début. Mais il y a aussi des roquettes, des missiles à tête chercheuse, des rayons à photons, des grenades, et bien d'autres armes démenties que vous découvrirez dans le jeu. Ne regardez pas à la dépense, on en retrouve souvent en cours de route. Le mode de déplacement est assez différent

des autres clones de Doom. Un bouton sert à avancer, un autre à reculer et on peut "glisser" sur les côtés. Le paddle permet de tourner et de régler l'inclinaison de la machine, ce qui est très utile pour blaster les ennemis en hauteur ou encore les araignées qui vous grattent les pieds. Bien qu'elle se déplace sur coussin d'air, la moto ne vole pas et il faudra donc jouer avec la topographie du terrain. La gravité est gérée et, pour grimper une pente, il est nécessaire de prendre un peu d'élan. Les déplacements sont vraiment réalistes et la moto se contrôle avec beaucoup d'aisance. Les missions sont très variées, et même si l'action occupe la part du lion, il est indispensable de réfléchir un peu. Heureusement, la carte est très bien faite et elle affiche avec clarté la topographie du terrain. Au fait, vous transportez une bombe atomique. Si votre niveau d'énergie est trop bas, le compte à rebours se déclenche. Solution: trouver un bonus pour regagner de la vie. Sinon... vous aurez trouvé le moyen d'éradiquer toute forme de vie à plusieurs kilomètres à la ronde.

Pour une surprise, c'est une excellente surprise! Blam Machinehead a tout pour plaire: de l'action bien violente, un peu de réflexion, une bonne jouabilité, des graphismes superbes et une animation d'enfer. L'univers vérolé (par le virus informatique) est captivant et les effets de lumière figurent parmi les plus beaux jamais vus sur console. Blam est le genre de jeu qu'on ne lâche pas facilement. C'est pour moi la meilleure variante de Doom, intéressante et originale. En plus, avec seize niveaux, on en a pour son argent. Une fois n'est pas coutume.



BANDE DE LARVES

Dans le premier niveau, il vous faut remonter le train en marche et déblayer le terrain. Pour ce faire, détruisez les larves et actionnez les générateurs pour rétablir la route et remettre en marche le train.



La carte est basée sur l'écran permet de se repérer en naviguant.



Les flammes sont rendues avec beaucoup de réalisme.



La table à manger, c'est le centre d'un jeu qui ne perd pas de temps.



Cet éclair est l'arme la plus destructrice du jeu. On ne peut en avoir qu'un à la fois.

BLAM SUR SATURN

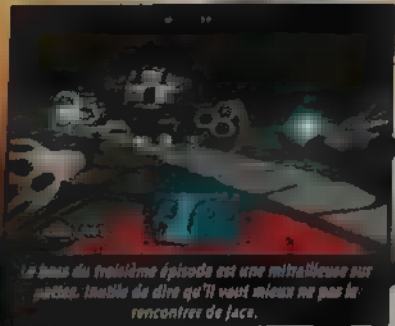
Que le Saturn se réjouisse, Blam Machinehead est disponible sur Saturn. Si l'animation est irréprochable, force est de constater que les effets de lumière et la transparence sont minables par rapport à la version PlayStation. En plus, il y a moins de couleurs. Cependant, le jeu est très intéressant et c'est le plus important. Il a été noté 90%.

90%



Les graphismes et l'animation sont aussi bons que ceux de la version PlayStation.

BLAM!



Le boss du troisième épisode est une mitrailleuse sur patin. Inutile de dire qu'il vaut mieux ne pas le rencontrer de face.



Voilà un des boss du jeu. Contre lui, il faut utiliser les armes les plus puissantes et glisser sur les côtés.



Les ennemis explosent en mille morceaux. Yark, yark!

EAT THAT MOTHER #!\$?ER!

AU-DELA DU REEL

L'interactivité est le maître-mot de ce jeu. Dans le monde des "realtàs", les joueurs peuvent choisir de rester dans le monde réel ou de se lancer dans l'exploration d'un univers virtuel. Le jeu propose une expérience unique, à la fois éducative et divertissante. Les joueurs peuvent choisir de rester dans le monde réel ou de se lancer dans l'exploration d'un univers virtuel. Le jeu propose une expérience unique, à la fois éducative et divertissante.

Cette larve géante n'est même pas un boss, rendez-vous compte!



AVEC JAMES BOND

Je n'avais pas été très impressionné lorsque j'avais découvert la pré-version de Blam Machinehead, mais j'ai totalement changé d'avis face à la version finale. La réalisation est superbe (de la part de Core Design, cela n'a rien d'étonnant) et les effets sont d'une qualité remarquable. Le jeu propose une expérience unique, à la fois éducative et divertissante. Les joueurs peuvent choisir de rester dans le monde réel ou de se lancer dans l'exploration d'un univers virtuel. Le jeu propose une expérience unique, à la fois éducative et divertissante.



APPUYER SUR START
machinehead

- ACTION
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux: 16
- Continues: -
- Sauvegarde: MEMORY CARD, CODES

PREMIERES IMPRESSIONS
Les séquences cinématiques qui illustrent le scénario sont agréables.

GRAPHISMES
La variété des décors n'a d'égale que la beauté des monstres. Wouah!

ANIMATION
Rapide et fluide, avec des effets de lumière et de transparence fabuleux.

MUSIQUE
Inégale selon les niveaux, et néanmoins de bonne qualité dans l'ensemble.

MONTAGES
Pour le moins violents, ils apportent au jeu un côté sauvage et sans pitié.

DUREE DE VIE
Habilité et matière grise sont nécessaires pour venir à bout des seize niveaux.

JOUABILITE
Semblable à un overcraft, le vaisseau est très maniable. On s'y habitue vite.

INTERET
En attendant Tomb Raider, Core Design nous livre un Doom-like original, intelligent et superbe. À voir absolument.

93%



les SCHTROUMPS AUTOUR DU MONDE

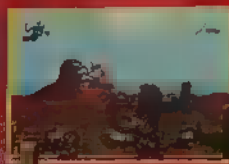
Fort de ses succès précédents, Infogrames sort un nouveau jeu pour les fans des Schtroumpfs. Possesseurs de SNIN, vous n'êtes donc pas oubliés!

Le Schtroumpf curieux et la Schtroumpfette s'introduisent en secret dans le laboratoire du Grand Schtroumpf pour voir de près le Cristal magique. Il faut dire que ce talisman a, paraît-il, le pouvoir de téléporter dans le temps et l'espace... Horreur, le Cristal magique tombe et se brise! Les deux héros sont maintenant entraînés tout autour du monde pour récupérer des fragments de cristal dans différents pays. Vous pourrez choisir votre perso entre le Schtroumpf curieux et la Schtroumpfette mais sachez qu'il s'agit juste d'une affaire de goût, car les actions des deux héros sont les mêmes. Ils peuvent sauter, donner des coups de pied, se balancer, courir (ce qui permet, accessoirement,

d'exécuter de grands sauts, monter aux lianes, nager, s'accrocher aux oiseaux et même faire du surf dans un niveau spécial. Une liberté de mouvements qui leur sert, entre autres, à assommer les ennemis et à briser les pots d'un coup de pied pour récupérer ce qu'il y a dedans. Tout ça pour trouver les fragments du cristal dispersés dans les niveaux. Les Schtroumpfs peuvent en outre dénicher une clef cachée dans chaque niveau pour accéder à un stage-bonus toutes les trois clefs et gagner ainsi des vies supplémentaires. De l'Amérique du Sud au pôle Nord, du désert au bord de mer, de la jungle au marais, vos efforts sont couronnés d'un mot de passe salvateur tous les six niveaux, sachant que le jeu en comporte une vingtaine.

PETITS MAIS COSTAUDS!

Ne croyez pas que les actions des lutins soient mollement répétitives. Parfois, il leur faut payer de leur petite personne pour passer les niveaux. Ainsi, ils donnent de grands coups de pied dans des boulets pour faire sonner des gongs dans des temples, ou encore s'agrippent aux serres d'un aigle pour choper des cristaux en pleine air.



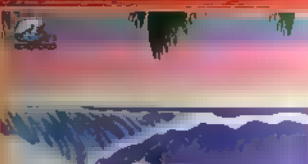
Le Schtroumpfette s'accroche au football en sautant dans les tribunes des niveaux.



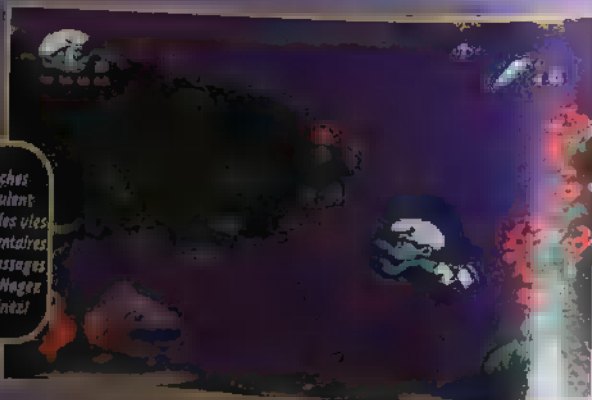
Marche à l'arrière: buvez des potions pour devenir encore plus minuscule.



La clef du stage-bonus se trouve dans les niveaux secrets.



Salomez pour prendre de la vitesse et franchir les obstacles au-dessus de la rivière.

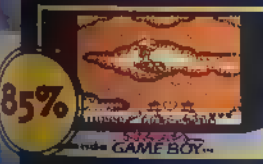


Les rochers dissimulent parfois des vies supplémentaires et des passages secrets. Nagez et fouinez!

La jungle africaine, les hippos servent de trampolines.

DES LUTINS BLEUS SUR GAME BOY!

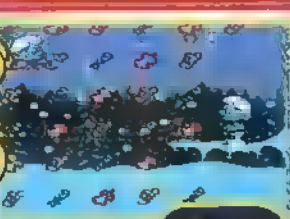
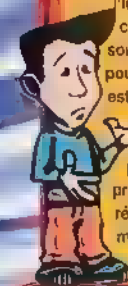
Le jeu GB est plus facile que le jeu SNIN, mais les Schtroumpfs ont pris un sacré poids, et quand on saute, ça se sent. Vous devez visiter quatre continents et les débarrasser de leurs déchets tout en ramassant les cristaux. Une bonne durée de vie et des graphismes corrects pour ce jeu dédié aux lutins écolos.



85%

AVIS MOUAIS.

Mouais... "Les schtroumpfs autour du monde", l'idée n'est pas mauvaise. Mais je ne comprends pas une chose (c'est d'ailleurs souvent le cas avec les jeux d'Infogrames): pourquoi faire un jeu si dur alors que la cible est clairement la tranche 8-12 ans? Les gamins vont mettre des semaines avant d'arriver au sixième niveau pour avoir un password! Outre ce problème, le jeu est un peu linéaire mais sa réalisation est à la hauteur. Le perso est très maniable et rapide, mais je le dis et je le répète: accrochez-vous, le jeu est dur, trop dur...



L'eau-bonus trois clefs ramassées. De quoi gagner deux ou trois vies supplémentaires.

Du nouveau côté BD, disponible aux Éditions Le Lombard.



Jouez quelques heures en leur renvoyant des boules de neige.

AVIS OUI

Moi et ma SNIN, c'est une histoire d'amour, alors quand je lui apporte un jeu de plates-formes avec les Schtroumpfs en vedette, ma console se pourléche les connexions. Sympa comme tout, cette idée de faire voyager les lutins bleus à travers le monde, sympa aussi la difficulté qui fait qu'on met des heures à obtenir le premier mot de passe... Cela entraîne bien pour les niveaux suivants, encore plus difficiles! Un seul reproche concernant les graphismes: le premier Schtroumpf nous avait habitués à plus de détails et, du coup, cet épisode semble un peu dépourvu. Mais bon, on s'amuse, et c'est l'essentiel.

ELVIRA

LES SCHTROUMPS 2



Éditeur: INFOGRAMMES
Distributeur: INFOGRAMMES
Disponibilité: OUI
E

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: MOTS DE PASSE
- Sauvegarde: -

PRÉSENTATION

Quelques vignettes de D.A. sous-titrées présentent l'histoire. Mince notice.

GRAPHISMES

Mignons, mais plus dépourvus que dans le premier épisode.

ANIMATION

Fluide et classique. Très réussie pour les deux niveaux spéciaux.

MUSIQUE

Entraînante à souhait et tout à fait dans l'esprit de la BD.

BRUITAGES

Multiplés et bien rendus.

DURÉE DE VIE

Une bonne difficulté et des mots de passe tous les six niveaux.

JOUABILITÉ

Beaucoup de précision demandée.

INTERET

Un bon jeu de plates-formes à la difficulté élevée qui vous entraîne autour du monde. Des graphismes parfois un peu dépourvus.

75%

83%

86%

86%

81%

90%

81%

86%

86%

86%

163



Ce gadget (en haut de l'image) permet d'afficher l'ensemble de la carte. Les zones blanches sont les pièces que vous n'avez pas encore visitées ou encore des passages secrets inexplorés.

Attendu depuis sa première apparition en public, au mois de mai dernier lors du salon de l'E à Los Angeles, Final Doom arrive enfin sur Playstation. Au menu ce soir, pas moins de soixante nouveaux niveaux inédits. Bon défouloir!

Forts du succès de leur monstrueux bébé à travers le monde, les programmeurs de Doom n'en finissent plus de nous offrir de nouveaux épisodes pour notre plus grand plaisir. La Playstation sacrifiée à la mode n'a pu offrir une flopée de nouveaux niveaux inédits. Final Doom ne rompt pas avec la tradition: vue subjective pour une meilleure sensation de réaction et gore à souhait. Chacun des ennemis abattus par l'une de vos nombreuses armes s'écroule dans une mare de sang et de boyaux... Le but du jeu, car il y en a un, consiste à sortir indemne de chacun des labyrinthes dans lesquels vous évoluez. Certains passages sont bloqués par des portes de couleur qui ne peuvent s'ouvrir que si vous possédez la clé adéquate. Dans ce dédale de

couloirs, d'escaliers et de plates-formes mouvantes, vous récupérerez des nombreux gadgets utiles pour la suite du jeu: nouvelles armes, munitions, trousses de soin, armures ou encore vies supplémentaires. Des passages secrets sont aussi dissimulés un peu partout dans le jeu. A vous de mettre la main dessus, ils regorgent de bonus utiles. Tout comme dans le précédent épisode, les graphismes sont très séduisants et de nouvelles textures apparaissent dans certains niveaux du jeu. Les effets sonores sont en tout point identiques et un écho se fait entendre à chaque détonation de votre arme. L'atmosphère n'en est que plus crédible. Final Doom ravira tous ceux qui ont aimé le premier épisode, et fera de nouveaux adeptes.

FINAL DOOM

AVIS OUI

On peut dire que ce mois-ci, j'ai été gâté! Moi qui raffole des jeux à la Doom, je suis comblé... et ce n'est pas terminé, le mois prochain sera aussi riche en nouveautés: Doom et Hexen arrivant sur Saturn! Ce Final Doom est tout aussi réussi que le premier épisode: c'est beau, rapide et très jouable. Les mauvaises langues feront observer qu'il n'a pas beaucoup changé visuellement et que ce Final Doom n'est qu'une suite sans grand intérêt... Pour ceux qui apprécient ce genre de jeu, Final Doom se révèle être un excellent défouloir où l'action étouffe tout velléité de réflexion.

NIHIC

PROFESSION BOUCHER

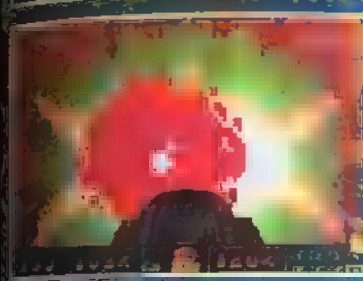
Je parie ma chemise (170 francs chez Monoprix) que le jeu va consister à me tuer en boucher tant il est gore. Il n'est pas un monstre qui ne trépane sans hurler et pleurer. Il faut pour enfin s'effondrer sur un marteau de chair et de fermeté. Bon appétit.



Après de longs
ce monstre
pique en
petit coup
il dort d'un
soudain de
plaisir.



Quand on est fort à quel
monstre, il faut faire une chose
monstrueuse pour qu'un monstre
l'envoie dans les dents.



Le BFG 9000 est
l'utilisez convenablement, le combat s'achève
dans un gerbe de feu et de sang.

Le BFG 9000 est
l'utilisez convenablement, le combat s'achève
dans un gerbe de feu et de sang.

Les Minotaures sont des
monstres difficiles à
abattre. Ils ont
des dents pour dents.



AVIS OUI

Après quelques vacances en Egypte, Mr Doom revient chez lui. Hélas, le ménage n'a pas été fait depuis de longues semaines et la vermine hante les pièces de la maison. Le voilà parti dans le grand ménage d'automne. Tu le crois, Final Doom est tout aussi réussi que l'épisode précédent, tant au niveau graphique que musical. Le premier des niveaux s'alignent dans une gerbe de feu et de sang et il est... Final Doom est tout aussi réussi que l'épisode précédent, tant au niveau graphique que musical. Le premier des niveaux s'alignent dans une gerbe de feu et de sang et il est... Final Doom est tout aussi réussi que l'épisode précédent, tant au niveau graphique que musical. Le premier des niveaux s'alignent dans une gerbe de feu et de sang et il est...

Il existe trois
clés de couleur:
une bleue, une
rouge et une
jaune et leur
apparence
peut être
une carte
magnétique
ou un crâne
humain.

FINAL DOOM

● Éditeur: WILLIAM
● Distributeur: GT
● Disponibilité: octobre
● Mode: 1

● CARNAGE GORE
● 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
● Contrôle: EXCELLENT
● Difficulté: VARIABLE
● Niveaux de difficulté: 4
● Continues: PASSWORDS

PRÉSENTATION

Un écran-titre bien réalisé et des demos de quelques niveaux.

GRAPHISMES

Ils sont identiques au premier épisode. Quelques nouvelles textures apparaissent.

ANIMATION

Aucun ralentissement à signaler. Le scrolling est souple et rapide.

MUSIQUE

Elle change à chaque niveau et contribue beaucoup à l'ambiance du jeu.

BRUTALITÉ

L'effet d'écho renforce l'impression d'immensité des niveaux. Quel réalisme!

DURÉE DE VIE

Les niveaux sont très nombreux et 5 niveaux de difficulté sont proposés.

JOUABILITÉ

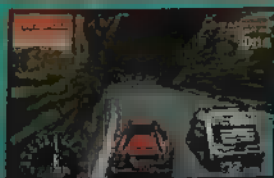
La prise en main est quasi immédiate, bien que les actions soient nombreuses.

INTERET

Final Doom est aussi bien réalisé que l'épisode précédent. Parfaitement jouable, et intensément gore. C'est la raison pour laquelle les amateurs du genre...

95%

PENNY RACERS



Le coude à coude est fréquent. Lors de ces empoignades, les coups de klaxon pleuvent. Ça ne sert à rien, mais ça meuble...

Penny Racers est le titre français de Choro Q., un jeu que nous avions découvert en import en mai dernier (C+ 54, 80%). Les notes sont différentes, pour un jeu identique. Quelle mouche a donc piqué l'homme à la marguerite?

Un mouche? Des mouches, plutôt... Cet ignare ne comprend pas un mot de japonais, et n'a pas saisi qu'un mode Customisation était disponible. De plus, trois

modes de jeu différents sont proposés et ce pauvre hère n'y avait vu que du feu. Mais cessons là ces palabres. De la dizaine de véhicules que vous pouvez choisir lorsque vous vous entraînez, aucun ne vaut le déplacement tant qu'il n'est pas customisé. Et pour customiser votre voiture, vous devez finir les courses parmi les trois premiers, et amasser quelque menue monnaie. Le mode Entraînement vous fera concourir sur sept circuits différents, quand le mode Championnat ne vous en proposera que trois. Pour accéder à un nouveau circuit du mode Championnat, vous devrez vous positionner parmi les trois premiers des trois courses. Or pour espérer occuper cette

position, vous devrez faire les achats nécessaires pour booster votre voiture (nouveaux pneus pour ne pas partir dans le décor, nouvelle boîte de vitesses pour aller plus vite, etc.), mais également connaître chaque circuit parcouru dans ses moindres détails. Sept courses devront ainsi être bouclées pour qui veut participer au Championnat du monde, un mode vicelard où seuls les meilleurs survivent. Dans chacun des modes, les parcours sont assez variés et les tracés plutôt biscornus. De plus, chaque circuit possède au minimum un raccourci qui vous permettra, dans la majorité des cas, de finir en bonne position même avec un véhicule moyen. Reste à signaler que le jeu à deux sur écran split est trop lent pour être distrayant...

RACCOURCIS ET PASSAGES SECRETS

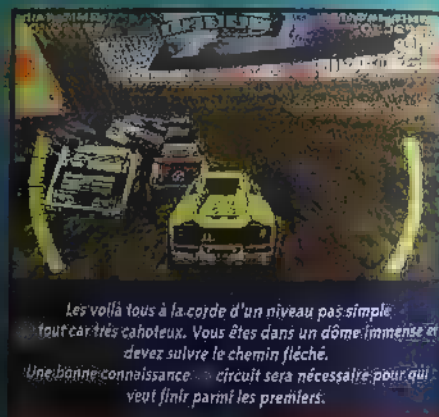
Chaque parcours recèle au moins un raccourci. Dans le premier niveau par exemple, le parcours est en boucle. Pour gagner quelques dixièmes de seconde, prenez la bretelle pour passer dans les stands et rester à la corde. Le passage est certes un peu plus étroit qu'en passant par le "check point", mais si vous maîtrisez votre bolide vous pourrez gagner quelques secondes. De plus, dans ce même niveau, vous pouvez, avec des pneus rallye, rouler sur les bos-côtés. Encore une fois cela vous permet de rester en permanence à la corde. Ce sont tous ces petits détails qui donnent son intérêt à Penny Racers.



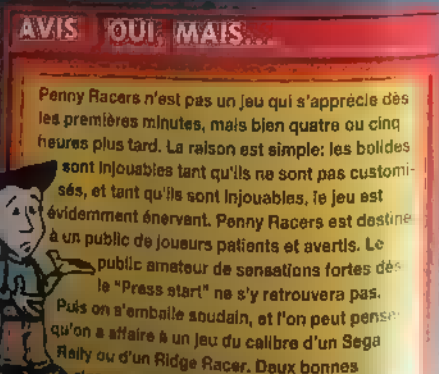
Tunnel Short. Un passage secret un peu plus vicieux que les autres traversez cette barrière et foncez droit dans le mur. Vous gagnerez au moins trois places.



Woodland Pass. Le raccourci de ce niveau est un passage secret. Une véritable aubaine! Lorsque vous arrivez au niveau du saut dans le canyon, placez-vous le plus à droite possible et sautez. Vous serez le premier à franchir suffisamment de véhicules.



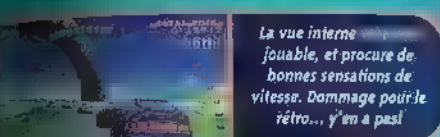
Les voilà tous à la corde d'un niveau pas simple, tout carités cahoteux. Vous êtes dans un dôme immense et devez suivre le chemin fléché. Une bonne connaissance du circuit sera nécessaire pour qui veut finir parmi les premiers.



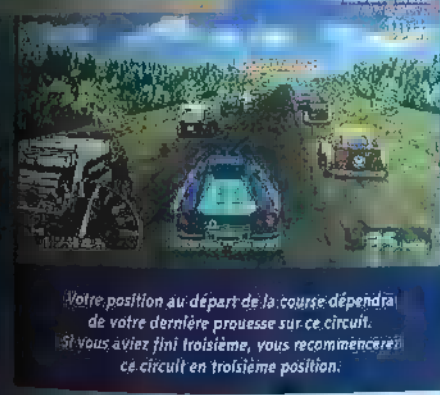
Penny Racers n'est pas un jeu qui s'apprécie dès les premières minutes, mais bien quatre ou cinq heures plus tard. La raison est simple: les bolides sont injouables tant qu'ils ne sont pas customisés, et tant qu'ils sont injouables, le jeu est évidemment énervant. Penny Racers est destiné à un public de joueurs patients et avertis. Le public amateur de sensations fortes dés le "Press start" ne s'y retrouvera pas. Puis on s'emballe soudain, et l'on peut penser qu'on a affaire à un jeu du calibre d'un Sega Rally ou d'un Ridge Racer. Deux bonnes claques plus tard, on se rend compte qu'il n'est seulement dans un bon petit jeu.



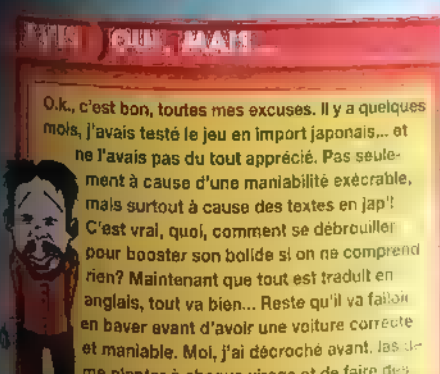
Vous pouvez, en appuyant sur Li, afficher le plan du circuit. Ce qui vous permettra de savoir se trouve le premier concurrent et s'il est nécessaire d'essayer de se battre ou s'il vaut mieux recommencer le parcours.



La vue interne est jouable, et procure de bonnes sensations de vitesse. Dommage pour le rétro... y'en a pas!



Votre position au départ de la course dépendra de votre dernière prouesse sur ce circuit. Si vous aviez fini troisième, vous recommencerez ce circuit en troisième position.



O.k., c'est bon, toutes mes excuses. Il y a quelques mois, j'avais testé le jeu en import japonais... et ne l'avais pas du tout apprécié. Pas seulement à cause d'une maniabilité exécrable, mais surtout à cause des textes en jap! C'est vrai, quoi, comment se débrouiller pour booster son bolide si on ne comprend rien? Maintenant que tout est traduit en anglais, tout va bien... Reste qu'il va falloir en baver avant d'avoir une voiture correcte et maniable. Moi, j'ai décroché avant. J'ai même planté à chaque virage et de faire des tête-à-queue sans arrêt. Rien ne vaut un Ridge Racer Revolution!

CHANGEZ-MOI TOUT ÇA, QUE DIABLE!

Comme je l'ai dit et répété Penny Racers est intéressant. Il propose de brouzouls pour acheter de nouvelles pièces, notamment de la boutique. Il est possible d'acquiescer à un nouveau jeu de meilleure réponse aux tations du jeu, de nouveaux pneus, un nouveau moteur, de nouvelles de transmission (manuelle ou automatique six vitesses également de nouveaux carénages (pour la frime uniquement), de nouveaux klaxons et des nouveaux compteurs. Oublier les éléments m'a-t-il de mes premières parties (cher!) mais la vue interne permettra d'égayer un peu les courses.



Lorsque l'écran est à l'écran, appuyez sur le triangle pour arriver à l'écran et vous équipez de nouveaux



Plus on joue, plus le jeu accroche. Mais le jeu n'est jouable qu'au bout de trois heures.



Éditeur: TAKARA
Distributeur: SCIE
Disponibilité: OCTOBRE
Prix: D

SIMULATION
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
Contrôle: EVOLUTIF
Difficulté: MOYENNE
Niveaux de difficulté: -
Sauvegarde: MEMORY CARD

PRESENTATION

Ecrans d'options et de présentation bâclés... mais explicatifs.

GRAPHISMES

On est loin de Burning Road, mais les décors sont assez variés.

ANIMATION

La vitesse est raisonnable avec des voitures rapides, mais le jeu manque de punch.

MUSIQUE

Des thèmes parfois excellents, parfois très fades. Compositions inégales.

BRUITAGES

Le rendu du bruit du moteur est nul, mais les coups de klaxon valent le déplacement.

DUREE DE VIE

Plus on joue, plus le jeu accroche. Mais le jeu n'est jouable qu'au bout de trois heures.

JOUABILITE

Exécrable au début, elle évolue en fonction des ajouts que vous ferez sur votre bolide.

INTERET

On commence à prendre du plaisir après trois heures: c'est le temps nécessaire pour se rendre compte que la simulation assez complète.

88%

Terre, 5069. Après de nombreuses guerres intergalactiques, les Terriens ont créé un soldat bionique nommé "Erik" pour repousser tout nouvel envahisseur. Place au shoot!

Ce soldat dispose d'un bon arsenal auquel peut se décliner en tir simple ou tir multiple, en missiles à tête chercheuse, en explosifs... Les cinq mondes qu'il traverse sont vastes. C'est ainsi qu'Erik passe dans une forêt en s'occupant aux arbres, puis dans un monde souterrain, idéal pour se faire la main sur quelques ennemis préhistoriques, avant de prendre des vacances mouvementées sur l'eau... Tous ces mondes fourmillent d'ennemis en tout genre. Certains sont juste géants, comme

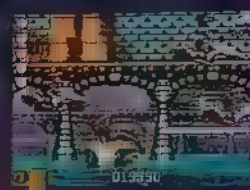
les animaux rampants ou les ciseaux au bec acéré, mais les ennemis humains, bien armés, parfois juchés sur des scooters ou des vaisseaux volants, sont redoutables. Vous rencontrerez aussi des squelettes, des dragons, des robots, des gargouilles... Ce qui est sûr, c'est que l'action ne s'arrête jamais tout au long des niveaux jusqu'au boss final, très coriace. Si, dans la plupart des niveaux, Erik se déplace à pied, il lui arrive parfois de traverser une rivière sur un robot ou de poursuivre un boss en scooter ou juché sur un ovni.

PAS DE REPOS POUR LES BRAVES

Ne croyez pas que les moyens de locomotion proposés au soldat soient l'occasion de moments de repos: l'action n'offre aucun temps mort, et les déplacements d'Erik ont le mérite de l'originalité.



Erik ne se mouillera pas pieds grâce à ce robot transporteur. A défaut, marcher, soldat tire sans arrêt sur les blobs accrochés aux plafonds.



Scooter de rigueur pour une course en mer. Le rythme est très rapide et les motos volantes abondent.

Le laser est très puissant contre ces squelettes, qui résistent aux armes classiques.

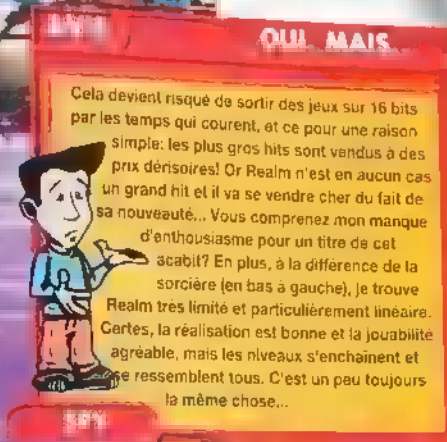
REALM

DES MONSTRES CORIACES

Dans un style très classique, Erik rencontre des boss intermédiaires et des boss de fin de niveau. Pour parvenir au combat, il vous faudra généralement passer par plusieurs phases d'attaque pour l'évolution du boss.



Du boss à gogo vous attend. A vous de trouver la technique pour les abattre, et si possible rapidement...



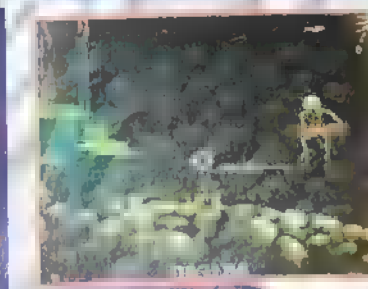
OUI, MAIS...
Cela devient risqué de sortir des jeux sur 16 bits par les temps qui courent, et ce pour une raison simple: les plus gros hits sont vendus à des prix dérisoires! Or Realm n'est en aucun cas un grand hit et il va se vendre cher du fait de sa nouveauté... Vous comprenez mon manque d'enthousiasme pour un titre de cet acabit? En plus, à la différence de la sorcière (en bas à gauche), je trouve Realm très limité et particulièrement linéaire. Certes, la réalisation est bonne et la jouabilité agréable, mais les niveaux s'enchaînent et se ressemblent tous. C'est un peu toujours la même chose...



apparaissent également le dernier monde du royaume des labyrinthes.



Ces volants procurent le de feu fort pénibles jailliront des torches.



Le boss est sauter sur les plates-formes sur le pour le battre, et si possible rapidement...



● **Editeur:** TITUS
● **Distributeur:** TITUS
● **Disponibilité:** OUI
● **Prix:** E

● **SHOOT'EM UP**
● **1 JOUEUR**
● **Contrôle:** BON
● **Difficulté:** ÉLEVÉE
● **Niveaux de difficulté:** 3
● **Continues:** INFINIS

PRESENTATION

Très succincte, et sans grand intérêt.

GRAPHISMES

5 mondes variés et bien colorés pour un environnement réussi.

ANIMATION

Un soldat qui bouge bien, des ennemis aux attaques variées et peu de ralentissements.

MUSIQUE

Entraînante pas vraiment guerrière, mais plaisante.

BRUITAGES

Peu de bruitages mais les sons des armes sont bien rendus.

DUREE DE VIE

Pas de mot de passe et une sacrée difficulté.

JOUABILITE

Sans problème, si ce n'est que le jeu est très ardu.

INTERET

Un bon shoot'em up pour la SNIN avec des armes sympa mais pas cumulables et une difficulté qui plaira aux pros.

85%

Andretti RACING

Andretti, vous connaissez? Eh bien, c'est une famille qui s'est spécialisée dans les sports mécaniques. Ils ont donné leur nom à un jeu de F1 et stock-cars sur Playstation.

Andretti Racing se compose en fait de deux jeux. Dans le premier, vous conduisez une Formule 1 et dans le second, vous participez à une course

de stock-cars. Quelle que soit la course choisie, vous pouvez y participer à deux simultanément - l'écran est alors splité dans le sens horizontal. Il est également

Un des angles de vue.

possible de relier deux consoles via un câble Link. Vous disposez de trois vues différentes, dont une à l'intérieur du cockpit de la voiture. Un plan de la piste

peut être affiché en surimpression et une fenêtre faisant office de rétroviseur est disponible. Pour les novices en matière de conduite, il existe un mode Ecole, où la famille

KRO-DUITE

Si vous ne voulez pas conduire comme un Kio-Spy, évitez Juice! Switch en a abusé et, depuis, il cherche un pour transformer sa Game Boy en Nintendo 64!



Eh oui, le jeu est largement sponsorisé...

AVIS OUI, MAIS...

Le fait de pouvoir jouer à deux en écran splité ou en Link est une très bonne chose. Le jeu est maniable et ses deux modes bien distincts (F1 ou stock-car) augmentent la durée de vie. Mais, malheureusement, les graphismes ne sont pas à la hauteur! De même, l'impression de vitesse n'est pas très bien rendue. C'est d'autant plus regrettable qu'Andretti aurait pu être un très bon jeu. Au final, on a un jeu sympa, mais pas à la hauteur de la Playstation. Enfin, à deux, on s'amuse tout de même bien - pas vrai, Gila?

PANDA



Les dérapages ne sont pas toujours faciles à négocier.



Il faut faire un arrêt au histoire refaire le plein.



Un rétroviseur, ça peut être utile, non?

AVIS OUI, MAIS...

A première vue, Andretti Racing n'est franchement pas attirant. Avec des graphismes presque moches, une impression de vitesse insistant la limite du 2-CV, et une vue interne quasi injouable (inadmissible!), il ne fait pas le poids contre Tokyo Highway Rattle, qui sort aussi un peu, il se révèle tout... Durant la course, vous n'aurez guère qu'à surveiller attentivement le niveau d'essence, histoire de ne pas tomber en panne sèche, et à faire un tour au stand lorsque cela s'impose.



● **Éditeur:** ELECTRONIC ARTS
● **Distributeur:** ELECTRONIC ARTS
● **Disponibilité:** OUI
● **Notes:** 8

● **COURSE AUTOMOBILE**
● **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
● **Contrôle:** BON
● **Difficulté:** MOYENNE
● **Niveaux de difficulté:** 3
● **Continues:** -
● **Sauvegarde:** OUI

PRÉSENTATION

Pas d'introduction: ni dessin animé ni images de synthèse... Rien, que dalle.

GRAPHISMES

Le jeu n'est pas exactement qu'on pourrait appeler un chef-d'œuvre...

ANIMATION

Ce n'est pas très rapide, mais plutôt fluide. Assez moyen dans l'ensemble.

MUSIQUE

Elles ne sont pas transcendantes, mais bon... c'est pas si mal.

BRUITAGES

Assez classiques... Du moins ne sont-ils pas trop irritants!

DURÉE DE VIE

Le mode Carrière est long, mais qui dit que vous aurez envie de le terminer?

JOUABILITÉ

Avec un peu d'entraînement, la voiture réagit promptement.

INTERET

A mi-chemin entre simulation et arcade, Andretti est un jeu assez sympa, mais qui reste réservé aux amateurs du genre.

Virtua Fighter Kids

Virtua Fighter, vous connaissez? Eh bien, faites attention, car ils ont pris la grosse tête! Sega nous a concocté une version Kids à la sauce Super Deformed.

Virtua Fighter version grosse tête est basé sur un principe on ne peut plus simple: on prend les mêmes, et on les envoie chez les cousins des réducteurs de tête (les "comboteurs"). Nous voilà donc avec un jeu de baston en Super Deformed (SD). Switch en a vécu la peur de sa vie: il croyait que c'était son CD qui était passé à la machine à laver! Donc, nos charmants petits combattants sont identiques à leurs grands frères (hormis leur grosse tête, mais je me répète). Ils disposent, à peu de chose près, des mêmes coups et enchaînements. Quelques petites surprises vous ont néanmoins été préparées:

l'occasion de la réalisation d'un des nouveaux coups, vous avez droit à un Replay instantané vous remontrant l'action. Au chapitre des nouvelles options, on découvre la mode Kid: il s'agit d'un mode plus facile, qui offre au infâmes tricheurs qui veulent se faciliter la vie et les Combos la possibilité de programmer des coups. Dans la notice, se trouve un récapitulatif de tous les coups du jeu, ce qui n'est pas du luxe car chaque combattant possède plus d'une trentaine de coups et enchaînements! un petit mot sur les dessins animés (en images de synthèse) de début et de fin: ils sont superbes et très marrants. Comme le jeu, d'ailleurs:

il faut voir la trogne de certains quand ils se prennent un coup! Enfin, le plus drôle reste sans conteste le mode Versus, qui permet de se défouler sur son adversaire. Le pauvre Switch, grand "tekkenmanique" mais peu doué "V.-fighterien", a fait les frais de mon ire. Dernière remarque, le jeu est truffé de petits gags, que je vous laisse découvrir.

AVIS QUI, MAIS...

Adepter le ton de l'humour et de la parodie pour faire un jeu de baston, voilà une idée qu'elle est bonne! A ceci près: à part les graphismes, on baigne dans VF 2! Le jeu est très bien, très drôle, mais si vous avez déjà VF 2, combien de temps pensez-vous jouer à VF Kids? Quelques jours peut-être? Ce VF Kids offre trop peu de nouveautés par rapport à son grand frère. Seul avantage, vous êtes tout de suite dans le bain. Alors, simple gadget ou jeu réellement intéressant? Eh bien, je vous laisse en juger...

PANDA



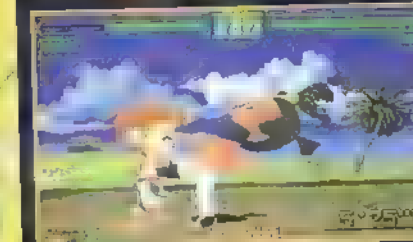
AVIS QUI, MAIS...

Virtua Fighter Kids est très marrant, l'animation est vachement cool. Les graphismes sont mignons tout plein et l'intro est à mourir de rire. Ceux qui ont déjà joué à V.F. seront directement dans le bain: le maniement est identique. Mais c'est là que le bât blesse. En fait ce jeu n'est ni plus ni moins qu'une version SD de VF2. Si vous avez déjà ce jeu merveilleux, ressentirez-vous le besoin de l'avoir en double? Dans le cas contraire, jetez-vous dessus. Quant à moi, je l'ai trouvé très fun, outre le fait que Panda l'immonde m'a mis rousse sur rousse d'entends encore ses couinements de jole!

SWITCH

PETITS, MAIS COSTAUDS

A leur grosse tête, ces petits se battent bien! ossèdent les coups de leurs aînés... et savent servir. Notez, lors du combat contre Dural SD, sous l'eau, l'inertie est... Une petite idée sympa.



Virtua Fighter Kids



SEGA

• **Editeur:** SEGA
• **Distributeur:** SEGA
• **Disponibilité:** PS
• **Price:** 6

• **BASTON**
• **1 à 2 JOUEURS**
• **Contrôle:** PARFAIT
• **Difficulté:** MOYENNE
• **Niveaux de difficulté:** 4
• **Continues:** INFINIS
• **Sauvegarde:** -

PRESENTATION

Le petit dessin animé apéritif, en images de synthèse, est vraiment très drôle.

GRAPHISMES

Ceux qui n'aiment pas les SD japonais les jugeront assez moyens.

ANIMATION

L'animation est très rapide, et les changements de caméra très fréquents.

MUSIQUE

Les mélodies sont plus proches de la cacophonie que de la musique!

BRUITAGES

Classiques, mais de bonne facture.

DUREE DE VIE

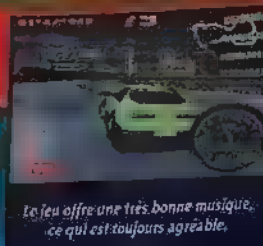
La durée de vie similaire pourrait être égale à celle de VF 2, mais on s'en lasse vite.

JOUABILITE

Elle est excellente, et les personnages se manient sans aucun problème.

INTERET

VF Kids est un excellent... gag, mais pas vraiment un excellent jeu. Certes, il est amusant, mais fait figure de gadget comparé à VF 2.



Le jeu offre une très bonne musique, ce qui est toujours agréable.

TOKYO HIGHWAY BATTLE

Tokyo Highway Battle est la course de voitures la plus accomplie depuis Ridge Racer sur Playstation. Avec en cadeau, dans sa hotte, une belle pelletée d'options.

Tokyo Highway Battle va vous permettre de vous mesurer avec les conducteurs les plus fous de Tokyo! L'ennui, c'est qu'il y a plein de voitures et de camions sur les routes! Mieux

vaudrait les éviter si vous ne voulez pas prendre de retard. A chaque fois que vous gagnez, cela vous rapporte des points... et des sous! Mais s'il est important de gagner, il faut le faire avec du style! Ainsi, les dérapages réussis vous rapporteront également de l'argent, qui vous permettra de kitter votre bolide. Pour ce qui est des options, le réalisme a été poussé à l'extrême: barre antiroulis, turbo, boîte à six vitesses... Les réglages sont aussi importants que la voiture elle-même: sur une route sinueuse, mieux vaut utiliser un rapport court, par exemple.



La nuit tombe vite en cette saison, restez vigilant.

Mais les voitures sélectionnables au début du jeu sont loin d'être des bolides, et ne croyez pas pouvoir les booster derechef avec un méga-turbo... Pour ce genre de gâterie, il vous faudra attendre les sportives. Au début du jeu, vous n'avez le choix qu'entre trois voitures et trois courses différentes... Mais ne vous inquiétez pas: au fur et à mesure de vos victoires, de nouveaux horizons s'offriront à vous! Enfin, avant de devenir le roi de la route, il vous faudra à chaque fois gagner vos duels contre les caïds du bitume. Pour vous faire la main, essayez donc de conduire comme le fait le conducteur japonais de l'introduction. Il est assez impressionnant, même pour le Panda, surnommé "l'aigle de la route" par l'affreux Marcassin. Tokyo Highway Battle est d'une difficulté très progressive, et croyez-moi, vous n'êtes pas près d'en voir le bout.

À SAVOIR

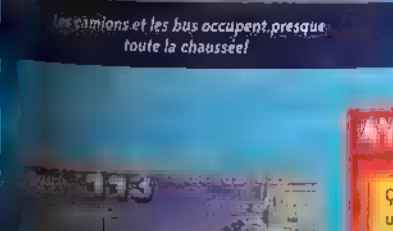
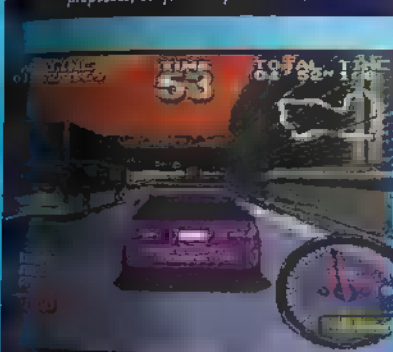
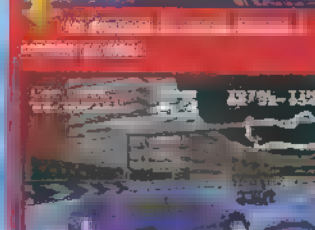
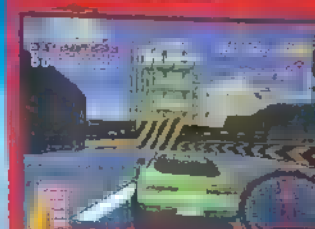
Tokyo Highway Battle est doté d'un grand nombre de qualités. Tout d'abord, et c'est le plus étonnant: ■ pléthore d'options qu'il propose. Vous pouvez effectuer encore plus de réglages sur votre voiture que dans un jeu de F1! L'animation est nickel, les graphismes sont beaux - sur la route on voit même des camions, ce qui doit être une première! Ma foi, il ne manque à THB qu'un poil de maniabilité pour qu'il soit à la hauteur d'un Ridge Racer. Vous l'aurez compris, c'est un excellent jeu pour les amateurs de courses de voitures.



PANDA

ACCROCHE-TOI PAPY!

Ce jeu est à recommander aux joueurs expérimentés, car il faut conduire vite et bien en dérapage. La moindre erreur peut vous coûter la victoire.



À SAVOIR

Ça faisait longtemps qu'on ne nous avait concocté un bon jeu de course automobile! Et en plus, celui-ci a tout pour plaire: l'impression de vitesse est formidable (avec les équipements) et la durée de vie ne vous décevra pas. Moi, j'ai tout de suite accroché, et j'avoue que les techniques de dérapage y sont pour beaucoup. Les débuts en mode Scenario paraissent un peu faibles, mais dans le mode Practice, on ajustera votre bolide. L'effet est vraiment décapant. Bref, si vous aimez bien les records de Ridge Racer, vous allez adorer Tokyo Highway Battle. C'est un jeu à recommander à tous les amateurs de courses de voitures.



C'est quand même dommage qu'on ne puisse pas jouer à deux.

TOKYO HIGHWAY BATTLE

SCENARIO VS CPU
200-1000
OPTION

- Éditeur: JALECO
- Distributeur: IMPORT
- Disponibilité: OCTOBRE
- Prix: ■

COURSE DE VOITURES
1 JOUEUR
Contrôle: BON
Difficulté: MOYENNE
Niveaux de difficulté: Continues; INFINIS
Sauvegarde: OUI

PRESENTATION

Une petite film en guise d'intro vous montre ce que c'est que la conduite sportive!

GRAPHISMES

Le jeu est assez beau dans son ensemble, et les véhicules adverses très soignés.

ANIMATION

Quand on a une bonne voiture, l'animation donne toute sa mesure!

MUSIQUE

Elle est très sympathique: de bons morceaux de guitare électrique.

BRUITAGES

Ils sont classiques: crissement des pneus, bruits des moteurs...

DURÉE DE VIE

Le mode Story vous tiendra en haleine de nombreuses heures.

JOUABILITÉ

Le jeu étant une version américaine, vous n'aurez aucun problème avec les options.

INTERET

A mon avis, ce jeu n'est qu'à quelques petites longueurs de Ridge Racer Revolution: c'est vous dire s'il est bon!

91%



Attention! Switch Maxime, est partout! La nuit dernière, je passe à Consolés, il est là. Plus tard, je regarde tranquillement à la télé l'émission de Delarue, et il est là! Maintenant, je branche Lufia 2 sur SNES et je m'aperçois que le héros n'est autre que Maxim. Encore là!

Lufia 2 met en scène Maxim, un jeune chasseur de monstres, qui va se voir affligé de la lourde tâche de devoir, avec l'aide de quelques amis, éliminer les monstres, les Sinistralis, qui veulent prendre le contrôle du monde. Ceux-ci, déjà vaincus par quatre humains il y a quelques siècles (Lufia 1), ne pensent depuis qu'à une chose: prendre leur revanche. Notre héros sera aidé par Tia, sa meilleure amie, et trouvera en cours d'aventure plusieurs autres alliés. Bien que les monstres soient généralement mauvais, il en existe quelques-uns (sept au total) qui se joindront à votre équipe et vous aideront lors des combats. Ce jeu comprend plusieurs phases

complètement différentes. Dans les villages, vous vous équipez et faites des rencontres. Dans le monde, vous voyagez sur une carte en 2D comme dans Maru Zero. Dans les donjons, vous

évoluez dans une sorte de Zelda où les pièges et les énigmes sont légion. Les combats sont très classiques et similaires aux Role Playing Game de la NEC ou à Phantasy Star sur Megadrive.

UN JEU À PLUSIEURS FACETTES...

Lufia 2 possède des phases complètement différentes. En voici quelques exemples...



Les phases de combat en 2D, et vos personnages vus de dos. Le système d'icônes est simple et efficace.



Dans les villages, vous avez la possibilité de vous divertir un peu. Faites attention à ne pas vous ruiner...



ici, il faut aligner les blocs de même couleur pour les faire disparaître.

AVIS OUI!

Où! Ouf! Lufia 2 m'a complètement séduit. Bien que d'aucuns diront qu'il n'est pas à la hauteur des Final Fantasy côté réalisation, je trouve que le mixage des genres en fait un jeu qui m'apporte un plaisir ineffable. Il possède de plus toutes les nouveautés en matière d'interface (système d'icônes, choix automatique du meilleur équipement...). Le jeu étant en anglais, et les énigmes demandant un minimum de culture générale (connaître les règles du jeu de go...) font que les plus jeunes d'entre vous pourraient rencontrer de grosses difficultés... Pour les autres, à voir absolument!

CHEUR



- Éditeur: TAITO
- Distributeur: IMPORT
- Prix: D
- 1 JOUEUR
- ROLE PLAYING GAME

PRESENTATION

Une intro classique, une notice bien fournie, sans plus...

GRAPHISMES

Ils ressemblent plus à ceux d'un jeu NEC, mais sont très mignons.

ANIMATION

Les scrollings sont fluides et les déplacements rapides.

MUSIQUE

Lois d'être un chef-d'œuvre, mais agréable.

BRUITAGES

Plus qu'honnêtes, ils permettent de plonger dans le jeu.

DURÉE DE VIE

Comptez quelques dizaines d'heures de jeu.

JOUABILITÉ

Un système d'icônes sympa et des menus d'une belle simplicité.

INTERET

Un excellent mélange de Zelda et de RPG, qui devrait en ravir plus d'un...

Les monstres n'ont pas l'air d'apprécier...

CARDDASS

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

LA SERIE 4 DEBARQUE DU JAPON

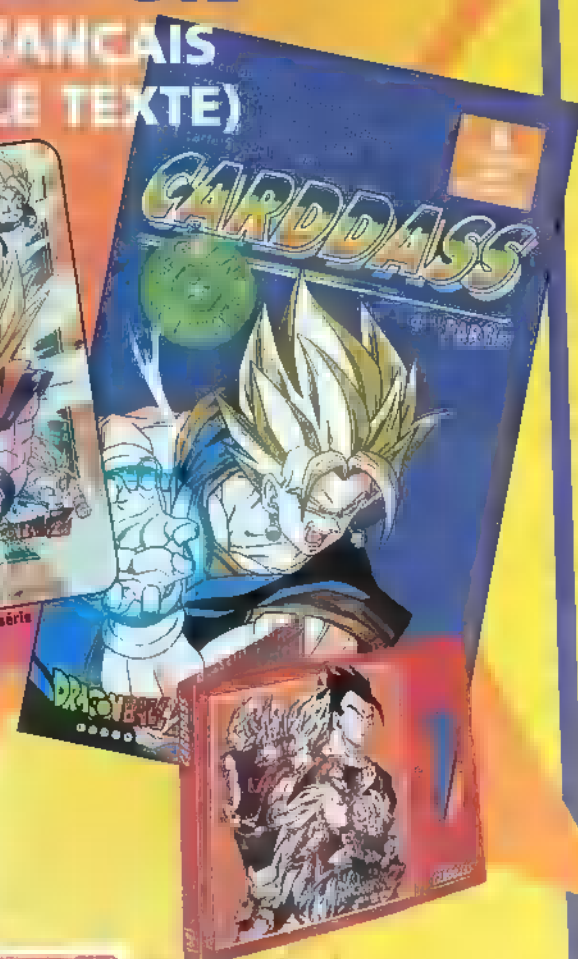
(EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE)



Les Carddass Dragon Ball Z, en direct du Japon sont traduits en français.



Non seulement vous pouvez les collectionner mais en plus, vous pouvez jouer avec.



La série 6 machine à...

BAN
DAI

PLAYSTATION

RIDGE RACER REVOLUTION

C'est finalement l'un de vous, fidèles lecteurs, qui a trouvé à quoi sert le fameux "Secret Bonus" qui apparaît lorsque l'on ne tire sur aucun des vaisseaux dans le

Galaga. Il s'agit de Cyber Pat, un Suisse très branché, que je remercie d'avoir envoyé un si bon tip. Mais voyons de suite comment procéder.



Tout commence ici. Il faut tirer sur aucun des vaisseaux du Galaga pour faire apparaître le Secret Bonus.

POUR BATTRE LES TROIS VOITURES CACHÉES FACILEMENT

Ne tirez sur aucun des vaisseaux pendant le Galaga, et le Secret Bonus apparaît. Reprenez ensuite votre sauvegarde avec toutes les voitures et les circuits en Extra. Choisissez le mode "TT" et commencez une des trois courses. Vous voyez apercevez qu'il est facile de battre les voitures cachées. Une fois bloquées, elles se contenteront de rester derrière vous (ainsi que la jaune) à condition que vous ne vous cogniez pas dans les murs que vous ne prenez pas trop de distance.



Si vous ne l'avez pas déjà fait, terminez le jeu pour faire apparaître les circuits Extra et les trois voitures cachées dans le mode TT.



vous commencez par battre White Angel dans la dernière course. Il ne sera pas bien difficile de battre les deux voitures restantes.



Comme je vous le disais, c'est beaucoup plus facile de terminer la course première. Si vous n'y parvenez toujours pas, consultez votre médecin.

SATURN

THE HORDE

Ainsi que certains comptent contre le roi, vous lui sauvez la vie. Pour vous remercier, celui-ci vous offre de gouverner des terres hantées par les Hordes. Tribus sans vergogne, elles empêchent tout développement d'un espace vital. Heureusement, un des testeurs de

cheval à bascule de l'époque, un monsieur de la Switcherie, a quelques petites astuces qui simplifieront grandement votre tâche. Pour ceux qui n'ont pas suivi, voici quelques codes pour ce Sim City romanesque et médiéval (argent, démons, carte, objets, etc.).



Attention, pour accéder à ces codes, il faut avoir terminé le jeu.



Attention, pour accéder à ces codes, il faut avoir terminé le jeu.



Attention, pour accéder à ces codes, il faut avoir terminé le jeu.



Attention, pour accéder à ces codes, il faut avoir terminé le jeu.



Attention, pour accéder à ces codes, il faut avoir terminé le jeu.



Attention, pour accéder à ces codes, il faut avoir terminé le jeu.

PLAYSTATION

TEKKEN 2

A l'occasion de la sortie officielle du jeu, je vous donne les deux astuces de Tekken 2, qui est, on peut le dire, le meilleur jeu de

baston du moment sur Playstation. La première vous permettra de "gonfler" considérablement vos personnages: ils seront ainsi Super

Deformed (SD); la seconde d'obtenir une vue de dos, tandis que votre personnage ne sera constitué que de fils de fer.

NOTE: pour que les deux tips suivants soient réussis, il faut avoir terminé le jeu avec tous les personnages.

POUR AVOIR UNE NOUVELLE VUE

Cette astuce ne fonctionne qu'en mode Arcade. Avant la sélection d'un personnage et si vous maintenez L1 et L2 appuyés.



Entrez dans le mode Arcade.



Avant de sélectionner votre personnage, maintenez la pression sur les boutons indiqués plus haut, ce jusqu'au début du match.



O surprise, une nouvelle vue est proposée. Terrible, n'est-ce pas?

POUR AVOIR LES PERSONNAGES EN SD

Avant la sélection d'un personnage, et jusqu'au début d'un match, appuyez sur Select. Votre personnage grossira. Si vous renouvelez l'opération avant le deuxième round, il double de volume.



Voici la corpulence maximale que peut avoir un personnage dans le "SD" tip.

PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY

Bon nombre d'entre vous ont sûrement remarqué à quel point il est dur de faire le tour du jeu. Je vous ai révélé le mois dernier un mot de passe qui permettait de

choisir son stage. Mais je dispose aujourd'hui de mots de passe encore plus pratiques. Ils permettent d'être invincible, d'avoir des munitions infinies, de

choisir son stage, etc. Rien de plus facile que de se balader dans les niveaux une fois ces mots de passe validés. Switchie est une vraie mère pour vous...

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES DÈS LE DÉPART

Entrez le mot de passe suivant: DYINGTONTIGHT



SPLE mode: passe-acceptée. "CHECKS ACTIVE" apparaît en rouge.



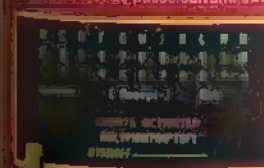
SPLE mode: passe-acceptée. "CHECKS ACTIVE" apparaît en rouge.



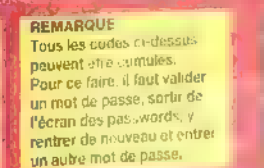
SPLE mode: passe-acceptée. "CHECKS ACTIVE" apparaît en rouge.

POUR AVOIR L'ÉNERGIE INFINIE

Entrez le mot de passe suivant: OBLIVION



Comme pour tous les autres codes, il fonctionne en version arcade.



Comme pour tous les autres codes, il fonctionne en version arcade.

POUR AVOIR LES MUNITIONS INFINIES

Entrez le mot de passe suivant: BOXOYTRICKS



Comme pour tous les autres codes, il fonctionne en version arcade.



Entrez le mot de passe suivant: DYINGTONTIGHT

Entrez le mot de passe suivant: DYINGTONTIGHT

Entrez le mot de passe suivant: DYINGTONTIGHT

Entrez le mot de passe suivant: DYINGTONTIGHT

Entrez le mot de passe suivant: DYINGTONTIGHT

Entrez le mot de passe suivant: DYINGTONTIGHT

Entrez le mot de passe suivant: DYINGTONTIGHT

Entrez le mot de passe suivant: DYINGTONTIGHT

Entrez le mot de passe suivant: DYINGTONTIGHT

SATURN

TITAN WARS

Titan Wars, c'est Solar Eclipse en version américaine. Réalisé en tout premier lieu sur 3DO, le jeu s'appelait alors Total Eclipse. C'est un shoot'em up en 3D qui regorge

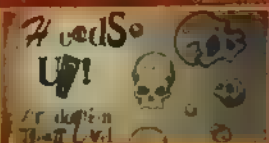
littéralement d'astuces. Certaines permettent de réaliser des clin d'œil aux autres productions de BMG, comme The Horde, et le résultat est plutôt amusant.



Tous les tips qui suivent sont à effectuer durant la pause.

POUR JOUER DANS LE NIVEAU AVEC DES GROSSES TÊTES

Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, B, A, Droite, Start.



Vous voilà dans le Samethin' Trippin' level.

Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, X, Y, Z, Z, Y.



POUR JOUER DANS LE CHOWDER LEVEL

Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, Y, Bas, Bas, Haut, Droite.



Voilà, qui devrait vous rappeler le game américain.



Dans ce niveau il y a beaucoup de boucliers laser de protection. L'ennemi se rapproche bien de l'axe to black.

Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, Y, A, Droite.

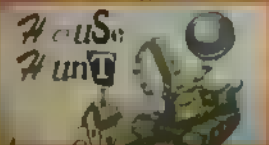


POUR JOUER DANS LE NIVEAU DE LA MORT

Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, C, Haut, Bas.



Dans ce niveau, il faut tirer sur les ennemis.



Ce niveau est très amusant, beaucoup de tricheurs ont jugé par les points glorieux.

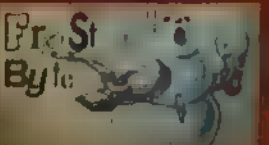
Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, B, Haut, Droite, gauche.



POUR JOUER DANS LE NIVEAU DE LA MORT

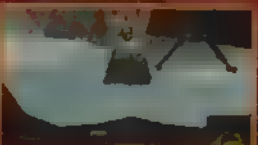
Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, C, Haut, Bas.

Ce niveau ressemble étrangement à Solar Wars.



Idem, le personnage de...

Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, B, Haut, Droite, gauche.



POUR JOUER DANS LE NIVEAU DE LA MORT

Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche.

Gauche, A, Bas, Y.



POUR JOUER DANS LE NIVEAU DE LA MORT

Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche.

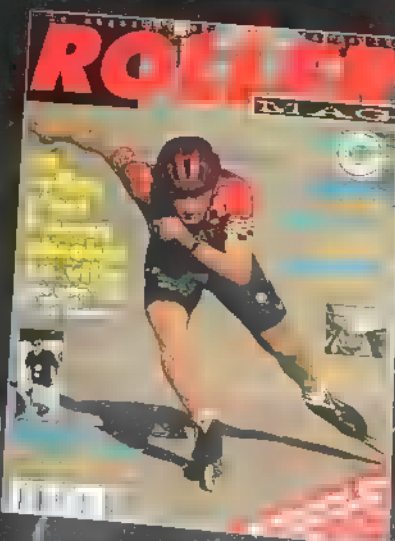
Gauche, Gauche.



Cette option ne reste pas indéfiniment en votre possession.



En ligne ou en traditionnel, tous les accros du roller se retrouvent tous les mois dans Roller Mag



Roller Mag

100 Saint-Mandé 11 49 57 91 35

RESIDENT EVIL

CARNET DE BORD D'UN VOYAGE AU CŒUR DE L'HORREUR

(suite et fin)

E voilà, enfin la suite et cette soluce de Resident Evil en mode Hard avec Chris! Vous êtes nombreux à téléphoner à la rédaction pour demander des aides de jeu, mais désormais vous avez toutes les réponses pour vous débloquer, que vous possédiez le jeu en japonais, en américain ou en français. Ça se corse un peu dans cette deuxième partie, avec des énigmes plus complexes et des combats titanes. Faites des potions de vie, c'est vital pour la fin!



RETOUR A MANSION 1F ET 2F

C'est d'un pas alerte, après cette petite promenade de santé dans la maison du gardien, que Chris retourne dans la maison principale pour explorer les pièces fermées jusqu'alors. Le climat est encore plus angoissant car de nouveaux monstres ont fait leur apparition: les Hunters. Chris doit faire preuve de vélocité et de précision pour s'en sortir: ce passage est particulièrement délicat.

50 Un appel radio survient en 39, alors que je retourne à la maison, mais c'est inaudible. Les chiens en 38 sont toujours là. Je les évite et reprends l'ascenseur. Je fais gaffe aux serpents en haut et retourne par le jardin à l'intérieur de Mansion 1F.

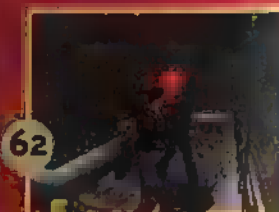


60 J'ouvre la porte avec la clé du casque. J'allume la lampe et je prends le chargeur pour le Python, que je n'ai pas encore, ainsi que le livre sur la commodité. J'examine ce livre comme le sous-écran me le permet, pour l'ouvrir et prendre le médaillon de l'aigle caché en son sein.

Je flingue le Hunter du couloir au Shotgun et j'entre en 62 pour tuer trois zombies. Je ramasse les herbes et retourne au coffre. Je repars avec le Shotgun, ses munitions, la clé du casque et un spray de vie. Je me réveille.

55 De nouveaux monstres m'attendent. J'en ai un aperçu avec un Hunter, une espèce de gros gremlin qui me poursuit en 15. Je me suis mis en état d'âme.

50 Passage au coffre en 16. Pour accéder, je tue un Hunter. Un message est placardé sur le mur m'indiquant que des cadeaux m'attendent à côté. C'est trop de bonheur dans cet antre démoniaque. Munitions pour le Shotgun, spray de vie, un chargeur. Je pars avec le Shotgun chargé, le Beretta et ses munitions et la clé de l'armure.



62 bis Je flingue le Hunter du couloir au Shotgun et j'entre en 62 pour tuer trois zombies. Je ramasse les herbes et retourne au coffre. Je repars avec le Shotgun, ses munitions, la clé du casque et un spray de vie. Je me réveille.

MANSION 1F



MANSION 2F



63 J'évite les deux araignées du couloir 13 pour déboucher dans le hall d'entrée en 2. Je monte à l'étage et j'entre par la première porte à droite en 5. Je bute les deux Hunters des galeries et j'entre en 6 où deux Hunters m'attendent encore. Les munitions sont limitées, mais je m'arrête.



64 La clé du casque m'ouvre la porte. Je prends le message sur la table, les munitions pour le Python et le Shotgun. Je pousse l'escalier sous la tête de cerf. J'éteins la lumière et je récupère le diamant rouge ainsi que la trophée. (NDLR, avec Chris, la porte codée du fond du couloir n'a pas d'utilité, alors que Jill a le code donné par Barry et peut ainsi utiliser des raccourcis.)



65 Passage au coffre en 7. Je tue le Hunter devant la porte. Je me ressource et j'ai besoin de la clé du casque pour accéder au coffre. Je repars avec le Shotgun, ses munitions et la clé du casque.

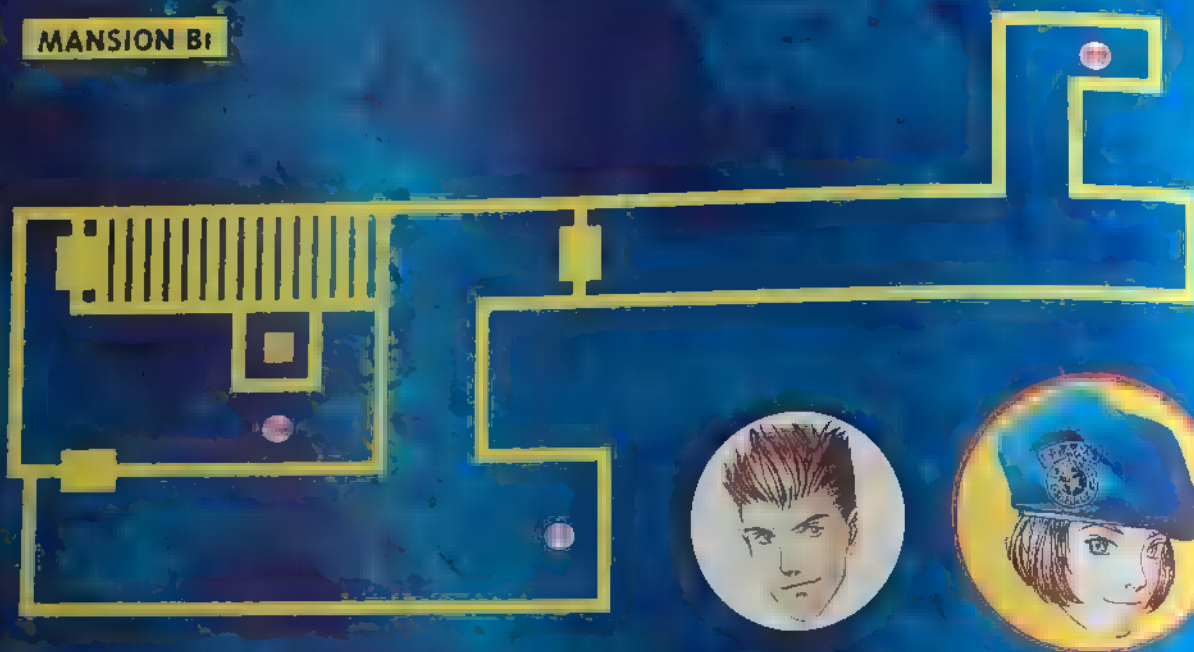
66 Je retourne au couloir 13. La porte du coffre est ouverte. Je prends le message sur la table, les munitions pour le Python et le Shotgun. Je pousse l'escalier sous la tête de cerf. J'éteins la lumière et je récupère le diamant rouge ainsi que la trophée. (NDLR, avec Chris, la porte codée du fond du couloir n'a pas d'utilité, alors que Jill a le code donné par Barry et peut ainsi utiliser des raccourcis.)



68 Retour par le bas au coffre en 16. Je prends les munitions du Python. Je passe en 1 pour flinguer les deux Hunters. Je trouve toujours le Shotgun, les munitions, la clé du casque et la herbe verte. Je vais à l'étage pour accéder au Hunter à la clé du couloir menant à la chambre. Je prends la clé du casque, j'accède au coffre.



MANSION B1

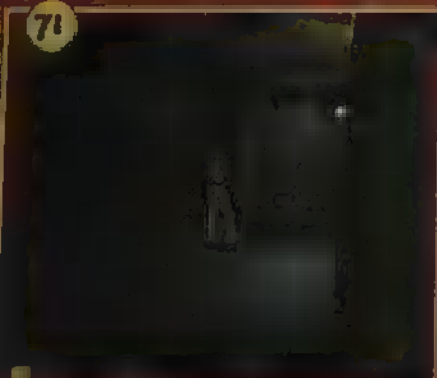


RETOUR ■ MANSION 2F

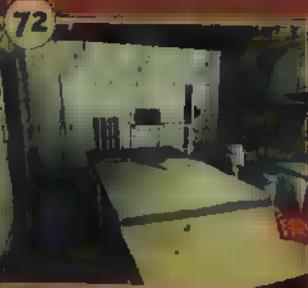
Il faut enchaîner une longue partie, un challenge d'endurance, pour explorer la Mansion B1. Pas d'arrêt dans la salle du coffre, Chris a au moins deux places libres dans son

arsenal car il a laissé la clef du casque dans la serrure. Retour en Mansion 2F: selon votre habileté au tir, il vous faudra aller en ■ dans la salle du coffre pour libérer votre arsenal.

70 Deux zombies sont à l'entrée. Je les tue et ramasse des munitions pour le Shotgun dans le coin de droite.



Si nécessaire, je tue les deux zombies qui restent pour une herbe verte, mais ils ont vu le piège.



J'entre dans la cuisine. Un passage est sur la gazinière et je tue sans pitié (manque de temps) le zombie devant l'ascenseur pour le prendre. Il a l'ascenseur bien sûr.

73



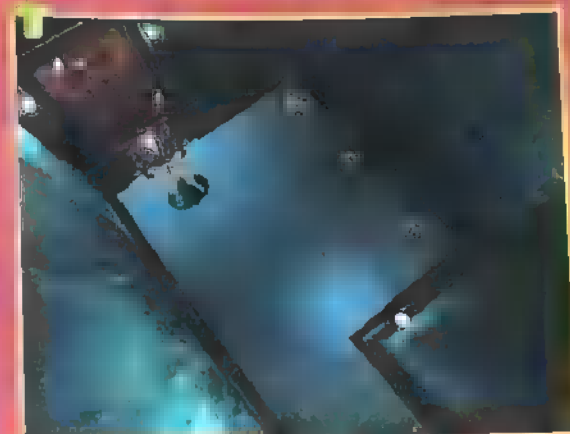
Je prends l'ascenseur pour remonter en Mansion 2F, à côté de la salle 72. Les zombies à tuer le temps de l'attendrissement n'est pas encore venu. En 73, je trouve deux caisses de munitions pour le Shotgun. Je prendrai le barillet, bien sûr.

74



J'entre dans une bibliothèque. Un zombie est là. Il m'attend. Je le tue et prends des munitions pour le Shotgun. Je ramasse des munitions pour le Shotgun. Je prendrai le barillet, bien sûr.

78



75



J'actionne l'interrupteur pour éclairer l'ensemble. Je dois pousser le statut. Je ramasse le CD dans l'escalier. Je ramasse le CD dans l'escalier.

75 bis



79

Je prends l'ascenseur pour remonter en Mansion 2F, à côté de la salle 72. Les zombies à tuer le temps de l'attendrissement n'est pas encore venu. En 79, je trouve deux caisses de munitions pour le Shotgun. Je prendrai le barillet, bien sûr.

76



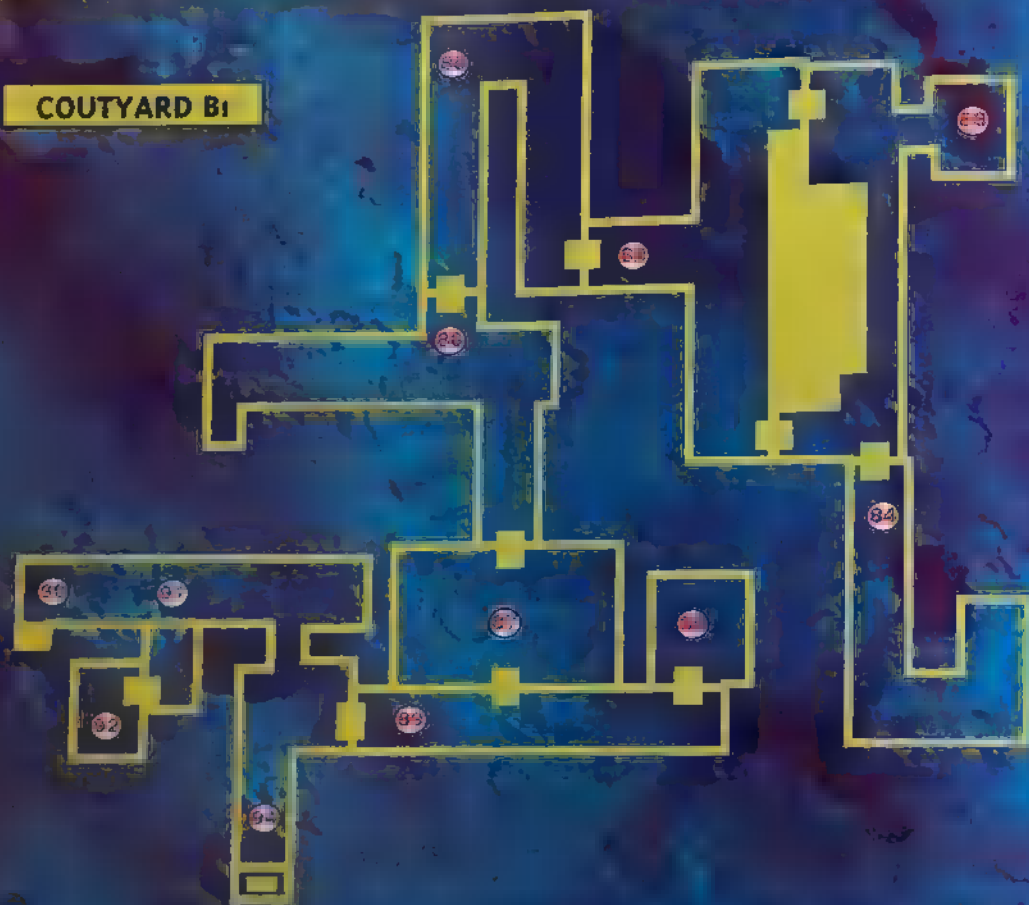
77



Je prends l'ascenseur pour remonter en Mansion 2F, à côté de la salle 72. Les zombies à tuer le temps de l'attendrissement n'est pas encore venu. En 77, je trouve deux caisses de munitions pour le Shotgun. Je prendrai le barillet, bien sûr.



COUTYARD B1



COURTYARD B1

De bien beaux effets de lumière éclairent le sous-sol du jardin. Le sang se reflète sur les murs... Domage que les Hunters nuisent à la sérénité des lieux. Chris passe sous une

cascade, joue du lance-flammes, évite moult périls. C'est dans ce souterrain que Chris commence à douter de la moralité du groupe Umbrella. Il était temps...



Je passe par le jardin. Courtyard B1, je redescends jusqu'à la cascade et je force à l'ascenseur hors service en 80 pour y mettre le bombe. Maintenant l'ascenseur fonctionne. J'évite les trois



Je remonte par l'ascenseur jusqu'à l'étage en 26. J'use de la manivelle pour remettre l'eau (et je vais en 18 repasser la manivelle). Je reprends le même ascenseur en 26. Là, je cours vers la porte qui se trouve derrière la cascade, qui s'ouvre plus, pour entrer en Courtyard B1.



Je vais tout de suite à droite dans le sous-sol et je prends le lance-flammes sur le mur.



Des munitions pour le Shotgun mais attention, le spray de vie. Selon ma place, je prends juste les munitions. Le spray me servira plus tard si je suis blessé.

84



Séquence cinématique où Enrico, agonisant, me parle. Il a été abattu et murmure : "Umbrella..." Le doute s'insinue en moi. Ensuite, je tue un Hunter et je ramasse la manivelle au retour en 82 en tuant les Hunters au lance-flammes. Je repasse le lance-flammes sur le mur pour ressortir.

84 bis



85



Une machine à écrire dans le couloir. Mais je n'ai pas de ruban. J'actionne le mécanisme mural avec la manivelle pour arriver en 85.

85 bis



86



Je suis poursuivi par une horde de zombies de chaque côté me permettant de me servir de la bouteille. Derrière la pierre, je trouve des munitions pour le Python. Je tue un Hunter et ramasse un nouveau lance-flammes.

87

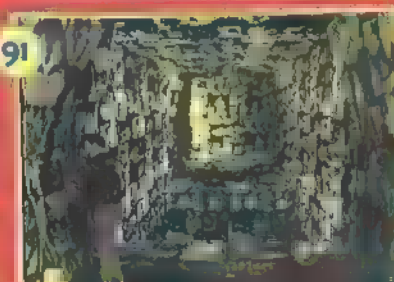


87 bis



Je passe par le jardin. Courtyard B1, je redescends jusqu'à la cascade et je force à l'ascenseur hors service en 80 pour y mettre le bombe. Maintenant l'ascenseur fonctionne. J'évite les trois

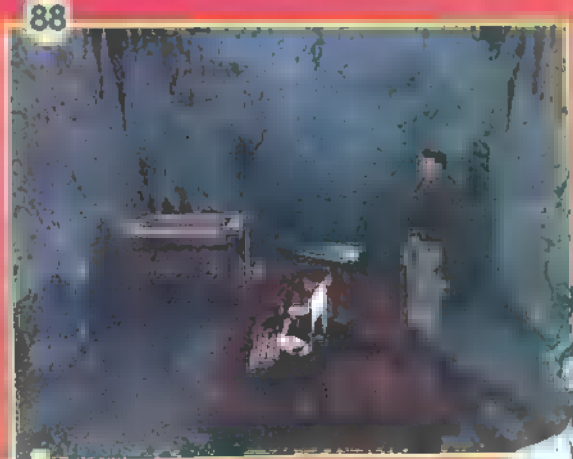
91



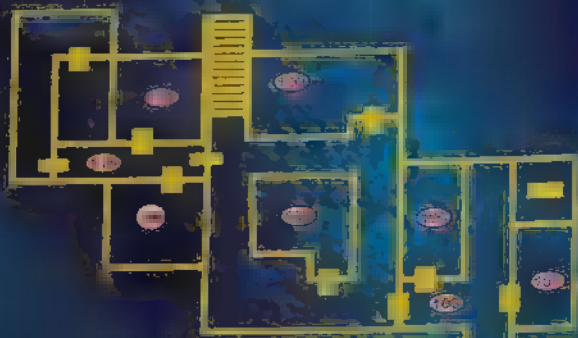
92



93



LABORATORY B3



LABORATORY B1



LABORATORY B2



LES TROIS NIVEAUX DU LABORATOIRE

La partie high-tech du jeu, avec des manipulations de matériel informatique, avec des ordinateurs, un appareil à diapo... le tout dans un

décor très épuré. C'est aussi la dernière ligne droite et, surtout, la possibilité de bien finir le jeu... Prêtez attention au moindre détail.



Trois zombies à tuer et un CD à récupérer au bout du couloir, à côté d'un téléphone. Je prends l'escalier dans le couloir pour aller au Laboratory B3.

Dans Courtyard 1F, j'arrive aux abords d'une fontaine et je pose le médaillon de l'aigle à l'est, celui du loup à l'ouest. Je récupère les herbes vertes au sol et je descends dans la fontaine, qui s'est ouverte.

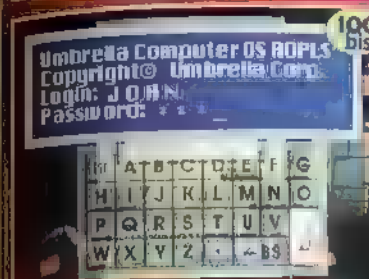
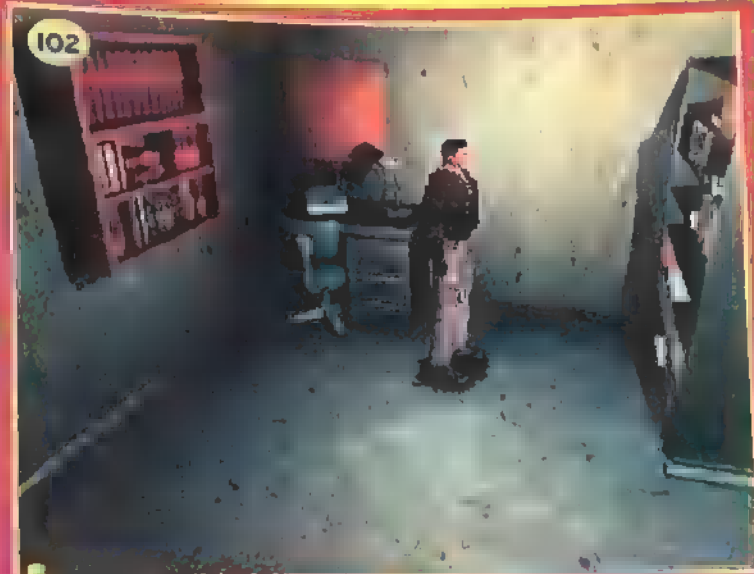


Je suis en Laboratory B1. Je regarde la porte de sortie de secours ("Emergency"), et je descends l'escalier pour aller en Laboratory B2.

J'allume la lumière dans cette pièce. Dans une caisse m'attendent deux chargeurs de Beretta et un tableau codé, qui n'est plus une fois un interrupteur actionné derrière l'armoire.

Un coffre dans le couloir. Je laisse les plantes et je prends le Beretta avec toutes ses munitions et le Rhinocéros chargé.

Toutes ces informations permettent de décoder le mot de passe inscrit sur le document trouvé dans la pièce.



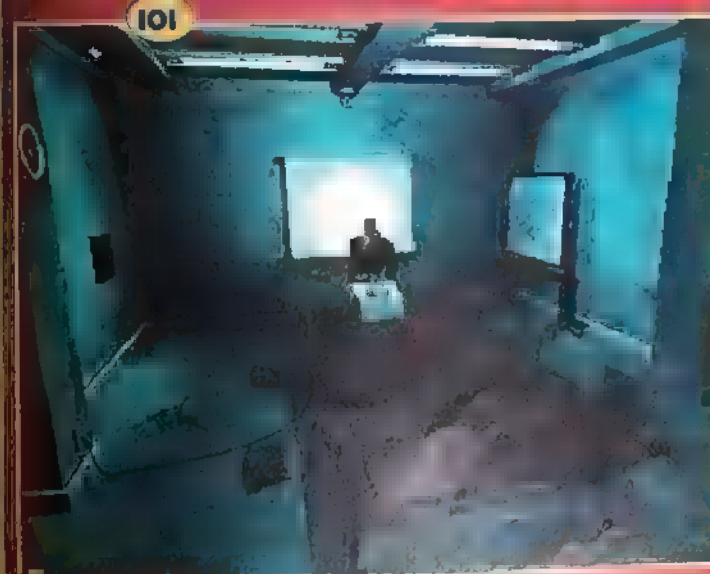
Quelques zombies à réduire en cendres pour aller en 100, armé du Beretta. Salle de l'ordinateur. Je ramasse des diapositives sur le sol et j'entre dans le réseau. On me demande alors le "login" et le mot de passe, respectivement "John" puis "ADA". L'ordinateur m'accueille et me permet d'introduire un nouveau mot de passe ("MOLE") pour ouvrir les portes en Laboratory B2 et en B3.

Je prends l'escalier pour aller en Laboratory B3.

J'ouvre la porte avec la clé et jeshoots un zombie dans le couloir.



Salle de coffre. J'y introduis la clé et j'ouvre le coffre. Je prends le Rhinocéros et les munitions.



Je mets les diapos dans le jeu. Je fais ainsi la connaissance de la carte. J'appuie sur un panneau à gauche du passage secret. En partant, je prends



Je prends le Rhinocéros et les munitions. Je prends le Beretta et les munitions. Je prends le Rhinocéros et les munitions.

Munitions pour le Python sur l'armoire et deuxième message codé obtenu en insérant le CD dans l'appareil sur la table.

107 Retour au coffre en 104 par le trajet inverse. Je prends un CD, le Python charge ses munitions et je sauvegarde.



108 Une salle encombrée de monstres et bien bruyante. J'allume l'ordinateur, en répondant "Yes" à la question posée.



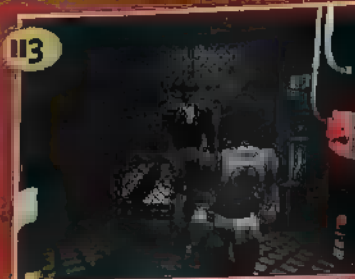
Je ramasse le CD dans la salle et j'ai le troisième message codé.

110 J'interrompt l'ordinateur à l'ordinateur central et reviens au coffre en 104. Je prends les munitions et l'Uzay, ou une autre arme.



111 Je passe ma relève devant l'ordinateur pour une séquence cinématique. Nous montons ensemble dans le labo de Tyrant faire la connaissance de Wicker, le traître agent d'Umbrella qui finit en charpie dans les pattes de Tyrant.

112 Un combat acharné m'oppose à Tyrant. Je cours beaucoup pour esquiver ses attaques et je tire de ce que possible au shotgun. Je suis le meilleur, Tyrant recroque et je sors de la pièce en actionnant l'ordinateur.

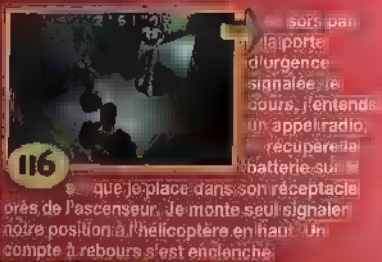


113 Séquence cinématique avec Rebecca. Je retourne en salle de coffre en 104. Si je décide de partir tout de suite, ce sera une fin minable. Je prends l'arme possédant le plus de munitions et quatre potions de vie. Je sauvegarde et je remets le ruban dans le coffre.

114 Je vais en face pour revenir dans le couloir. Une courte séquence cinématique m'explique que l'alerte est donnée. Je cours comme un dératé en évitant les monstres pour aller en 115.



115 J'entre les trois messages codés dans la porte qui s'ouvre et vais délivrer Jill. Je cours pour prendre l'escalier qui remonte au niveau B2. J'évite ou je tue les zombies selon les munitions en poche, et je cours en salle de coffre en 97. Je reprends de la vie si besoin sans utiliser les quatre potions que j'ai dans mon arsenal et je recharge mon arme. Il me faut une place de libre. Je prends l'échelle en 97 pour monter au niveau B1.



116 Je sors par la porte d'urgence signalée. Je cours, j'entends un appel radio, je récupère la batterie sur la table. Je place dans son réceptacle près de l'ascenseur. Je monte seul signaler notre position à l'hélicoptère en haut. Un compte à rebours s'est enclenché.

117 Je ramasse et mets au centre de la piste un signalisateur. L'hélico approche mais Tyrant n'est pas mort. Je suis crevé. Et pourtant, j'arrive encore à courir pour éviter ses assauts tout en le shootant autant que faire se peut. Mes quatre potions me permettent de tenir la distance et je prends le temps de viser. Je dois gagner du temps à tout prix.

118 L'hélico m'envoie un lance-roquettes à la dernière seconde pour exploser Tyrant. Nous sommes sauvés. Je suis un héros. Et une séquence cinématique couronne mes exploits.

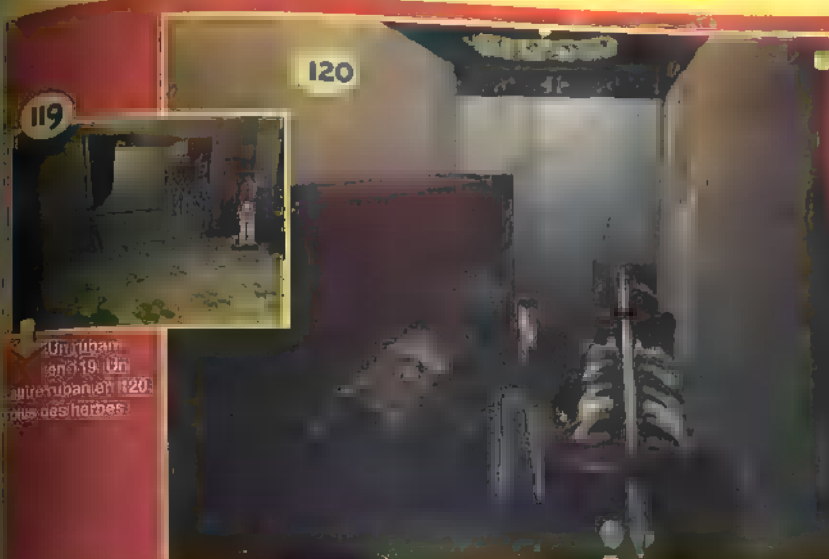
FIN...

Trois fins différentes sont possibles en Hard selon que Chris a ou non sauvé Jill et Rebecca. Trois fins également en Easy avec Jill en sauvant Barry et Chris. Sauvegardez lorsque le générique vous le propose et vous recommencerez une

ouf!

partie avec une clef vous permettant d'ouvrir la salle 121. Si les tips abondent, notamment sur Net, peu d'entre eux sont fiables... Après vérification, seul le tip du timing peut vous offrir une nouvelle arme.

...NIF



Dans cette pièce, Chris ou Jill peuvent changer de tenue pour la meilleure protection contre les attaques. Le jeu propose une nouvelle tenue. Si elle est finie, le jeu finit. Si elle n'est pas finie, vous pouvez encore commencer une nouvelle partie avec une nouvelle tenue. Une lance-roquette.

DITES NON A REBECCA!

Si vous avez fini le jeu, vous pouvez encore commencer une nouvelle partie. Si vous avez fini le jeu, vous pouvez encore commencer une nouvelle partie. Si vous avez fini le jeu, vous pouvez encore commencer une nouvelle partie.

TA MISSION SI TU L'ACCEPTES... APPELER LE

36 68 11 41*

ET GAGNER PLEIN DE CADEAUX AVEC MISSION IMPOSSIBLE

50 tee-shirts

25 CD albums de la B.O. du film

25 CD 3 titres

* Les cadeaux sont offerts à tous les joueurs qui ont appelé le 36 68 11 41.

* Les cadeaux sont offerts à tous les joueurs qui ont appelé le 36 68 11 41.

À L'ÉGLISE SAINT-
ROSE, LE
CONSULE CONTINUENT
LEUR COMBAT

**AFFAIRE
TUTTOUNX**
DES NOUVELLES RÉVÉLATIONS

Klamponnées, violées et torturées, mortes de faim pour certaines, les victimes de Dutroux n'ont pas rigolé tous les jours. Mais la justice belge aura dû prouver de plénitude, sachant la tribune par son titre à l'ennemi (tout petit, mais capable de courroux avec l'adulte dans le pays des enfants) une Super Nintendo et quelques jouets, les paroles en plus, elles, peuvent l'être.

You're a crack helicopter pilot doing battle with a take no prisoners enemy (aux commandes de votre poubelle à hélice, personne n'a envie de vous faire prisonnier)

Die sache hat jedoch einen besonderen Haken technologie extraterrestre (les ennemis sont très méchants et vendus aux étrangers). No tendrás ninguna posibilidad de éxito (pas une chance de t'en sortir, si tu as été assez con pour y entrer) à moins de vous battre comme à l'n'y avait pas de lendemain (pour ce piteux CD, pas de lendemain, c'est sûr). E cocchio alla mira, vi servirà (ça, t'ai pas compris mais je peux essayer: tu rames péniblement dans un coucou pouszif, écouré par le paysage qui évoque tantôt l'œuf au plat refroidi, tantôt le renvol giant d'après Killer Juice©, tu crois des tanks et hélicos et t'oublies de leur tirer dessus tellement ils donnent pas envie et tu t'ennuies, tu t'ennuies...). E la musica esta pullosa (en plus). Prix: D (muito caro).



399 F

RESIDENT EVIL PSX



399 F

TEKKEN 2 PSX



NEW 1

DIE HARD TRILOGY PSX
DIE HARD TRILOGY SATURN



399 F

RAGING SKIES PSX



349 F

SAMPRA5 TENNIS PSX



349 F

FORMULA ONE PSX



349 F

ONI: THE WITCHING HOUR PSX



449 F

DARK SAVIOUR (JAP) SAT



449 F

FIGHTING VIPER (JAP) SAT



349 F

DESTRUCTION DERBY SAT



399 F

ALIEN TRIL SAT



NEW 1

NIGHTS & SATURN NIGHTS + 4D SPECIAL 399F 499F

399 F

3DO GOLDSTAR

ATARI JAGUAR

3DO GOLDSTAR

SEGA SATURN

3DO GOLDSTAR

SONY PLAYSTATION

3DO GOLDSTAR

3DO GOLDSTAR

3DO GOLDSTAR

ATARI JAGUAR

ATARI JAGUAR

SEGA SATURN

SEGA SATURN

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION

3DO GOLDSTAR

3DO GOLDSTAR

ATARI JAGUAR

ATARI JAGUAR

SEGA SATURN

SEGA SATURN

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION

3DO GOLDSTAR

3DO GOLDSTAR

ATARI JAGUAR

ATARI JAGUAR

SEGA SATURN

SEGA SATURN

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION

3DO GOLDSTAR

3DO GOLDSTAR

ATARI JAGUAR

ATARI JAGUAR

SEGA SATURN

SEGA SATURN

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION

COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320

INTEL : 3615 SCORE GAMES

VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

COMMANDES FAX : 01 320 321

NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT - 06 39 10 10 10

TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES

INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 000

HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

ROUTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

1 COMMANDE EXPRESS☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom Prénom

Code Postal Ville

Date de naissance : .../.../... Code Client : ...

<input type="checkbox"/> Credit Card	<input type="checkbox"/> Cheque	<input type="checkbox"/> Mandat
--------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

<input type="checkbox"/> JEUX						<input type="checkbox"/> Chèque	<input type="checkbox"/> Mandat
-------------------------------	--	--	--	--	--	---------------------------------	---------------------------------

Carte Bancaire N°

Expire le / /

Signature _____

41	CONFIDENTIAL	30F	8-1-1982
----	--------------	-----	----------

LIVRAISON 24H CHRONO

Figure 1. The effect of the concentration of the solution on the adsorption of the dye.

Non, je ne suis pas un nain de jardin! Mobilisez-vous contre la fabrication abusive de nains de jardin de plastique ou de plâtre. Les gens n'ont aucune idée de ce qu'avoir un nain dans son jardin peut signifier. Dans mon pays, il y a bien longtemps, les gens disposaient dans leur jardin une petite figurine de bois à l'effigie du terrible Ganhk Ahhre pour chasser les mauvais esprits et les empêcher de pénétrer dans leur maison. Depuis, la croyance est devenue mode et a envahi le monde entier. Vous n'allez tout de même pas me faire croire que monsieur Dupond, qui habite dans son pavillon à Palavas-les-Flots, a disposé son nain de jardin à côté de la fontaine aux poissons rouges uniquement pour chasser les mauvais esprits? Ne me faites pas rire. Alors mobilisez-vous (j'ai l'impression d'entendre Gérard Holtz le matin sur Europa 1), et boutez hors des jardins ces pauvres nains de Castorama à trois sous six centimes. Non mais!

Bomboy et Gérard Holtz, mobilisons-nous!

PRIX SPÉCIAL HUMOUR

Le gagnant de la couverture le plus sympa du mois se nomme Brice Laurent, et il habite Bergerac. Son dessin est très inspiré du dessinateur Coyote, que l'on retrouve chaque mois dans les pages de notre excellent confrère "Fluide glacial" (22 francs chez votre marchand de journaux). Il recevra donc le prochain Consoles+ dûment dédié par toute l'équipe. Bien joué, p'tit gars!



ÇA VA, SAVIN, QUEL TRAFIC!

Q Damien Savin, qui habite Dublin, a acheté le Hors Série Consoles+ de cet été, et se demande pourquoi la Nintendo 64 sera vendue en France aux alentours de 4 990 francs, alors que nous annonçons un prix de 1 500 francs environ.

R Salut, Damien. Je te remercie d'avoir acheté le Hors Série Consoles+ de cet été, et je suis certain qu'il t'a enthousiasmé. Je comprends ton étonnement: la Nintendo 64 est vendue actuellement en France à un prix exorbitant. Mais attention, il ne s'agit pas d'une

version officielle de la Nintendo 64, mais d'une version d'importation, c'est-à-dire japonaise. Il faut savoir d'une part que son prix est beaucoup plus élevé que n'importe quelle autre console du marché, mais, d'autre part, que les boutiques qui en font l'import sont hors la loi. Nintendo France leur en a interdit la vente. Par contre, quand la console Nintendo 64 sera vendue officiellement en France, peut-être à Noël - mais plus vraisemblablement au mois de février 97 -, son prix n'excèdera pas les 1 500 francs, voire moins. En effet, les Américains annoncent une baisse du prix de la Nintendo 64 alors qu'elle est à peine sortie aux États-Unis. Elle coûte là-bas 200 dollars (environ 1 000 francs). Nous sommes donc devant une équation à

deux inconnues: la date de sortie officielle de la console en France, ainsi que son prix de vente. Comme disent les anglais: wait and see.

BOMBGIRL MON AMOUR (ÉPISODE 3)

Q Bombgirl, une habituée du "Courrier de Consoles+", est de retour. Je ne sais pas où elle a passé ses dernières vacances, mais elle est (soi-disant) bronzée de partout. JE VEUX VOIR! La douce Bombgirl me dit qu'on lui aurait dit (vous me suivez?) que les jeux Megadrive seraient compatibles avec la Saturn sans adaptateur. Info ou intox? Elle me demande également si le fait que la Nintendo 64 ne dispose pas d'un lecteur de CD-Rom n'est pas un désavantage. En effet, quand on achète une Playstation ou une Saturn on peut écouter ses CD audio grâce au lecteur CD-Rom.

R Bonjour, ma belle. Enfin tu me donnes de tes nouvelles. Tu es certainement la lectrice qui m'envoie le plus de courrier. Cela me touche énormément. Euh... à quand une photo de toi? Pour répondre à ta première question, j'aimerais bien que tu me présentes la personne qui a pu te raconter une telle sottise! Je lui ferai goûter la saveur de ma nouvelle hache triple action et ses mollets s'en souviendront! Nom d'un nain, mais de qui se moque-t-on? La Megadrive et la Saturn ne sont en aucun cas compatibles pour l'instant. Tu peux toujours essayer de mettre une cartouche Megadrive dans le port cartouche de la Saturn, cela ne donnera rien du tout! C'est même très fortement déconseillé. En ce qui concerne le lecteur CD-Rom des consoles Playstation et Saturn, je me demande franchement si beaucoup parmi vous les utilisent pour écouter leur CD audio... Je me trompe? Dans une grande majorité, votre console vous sert à jouer et non pas à écouter de la musique. Je suis certain que vous écoutez vos CD audio dans

vos chambres sur une chaîne hi-fi comme tout le monde, non? Je suis donc à peu près persuadé que le fait que la Nintendo 64 ne dispose pas d'un lecteur de CD-Rom ne sera pas un grand désavantage pour Nintendo. A très bientôt, ma belle Bombgirl.

DEMOLIZIA EN CONCERT

NOUS C'EST DEMOLIZIA ET ON VA TOUT PETER!

DESTROY!



Q De lui, je ne connais que le nom de son groupe, Demolizia, et sa fonction, batteur. Sa lettre est anonyme, encore une... Je vais donc t'appeler Bob, tu permets? Merci. Ainsi, Bob aimerait savoir si le Mad Catz, le volant disponible pour la Playstation, est compatible avec tous les jeux de course de voitures. Il me demande aussi pourquoi une Playstation multistandard est plus chère d'environ 1 000 francs par rapport aux autres Playstation.

R Salut Bob, ça boume? (wouah, quel humour). Hélas, mille fois hélas, le volant Mad Catz n'est pas compatible avec la totalité des jeux de course de voitures sur Playstation. C'est pour cela que Sony ne le distribue pas officiellement en France. Cependant, il reste un produit d'une excellente qualité: le volant procure des sensations proches de la réalité, les pédales ne sont pas souples et offrent une résistance agréable. Pour une fois, on n'a pas l'impression de bouger ses

pieds dans le vide. Mais, pour te rassurer, j'ai entendu dire que la plupart des jeux de course récents sont compatibles avec le volant Mad Catz. Par exemple, le nouveau WipeOut, WipeOut 2097, est 100% compatible avec ce volant. Mais ce n'est pas tout, puisque Formula One, disponible depuis le 13 septembre dans les boutiques, est lui aussi tout à fait compatible avec ce volant, tout comme le prochain Destruction Derby 2! Alors? Si c'est pas des bonnes nouvelles, tout ça! Si les consoles Playstation Multistandards sont vendues 1 000 francs de plus que les autres, c'est que la boutique qui les vend s'en met plein les poches. Ne l'achète surtout pas, et écoute ce conseil de Bomboy: si tu veux rendre ta console compatible avec tous les jeux du marché, fais-toi installer une puce à l'intérieur de ta Playstation. Cela te coûtera un peu moins de 300 francs. Je sais qu'à Paris les boutiques La Bécaune (18.1) 42 80 10 39 et Game Station (16.1) 42 45 63 63 proposent cette installation. Appelle-les, ils sont très sympa.

OUI! MEI ROBIN, JE MESURE A METRE 15. COURT ET EFFICACE...



ROBIN, COURT ET EFFICACE

Q Robin est un mec comme je les aime: il me pose une question courte, donc efficace. Il me demande si Puzzle Bubble sera un jour adapté sur Game Boy.

R Salut Robin. A question courte, réponse hyper courte: je doute fort que Puzzle Bubble soit un jour adapté sur Game Boy. Salut.

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

GI-SIT NICO, HEU PARDON, CI-GIT NICO

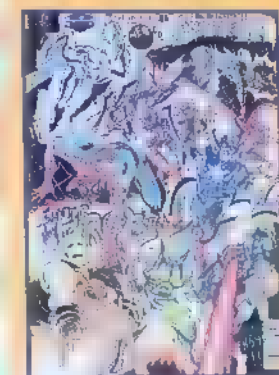
Q Nico Gisie est un fervent lecteur de Consoles+. Il m'écrit souvent. Dans un jour de grâce, je lui réponds enfin. Je suis bon prince. Nico me demande tout d'abord si je lis vraiment tout le courrier de Consoles+. Il aimerait aussi savoir pourquoi Nintendo a préféré la cartouche au CD-Rom, et ce qu'il doit s'acheter comme console pour Noël: une 32 bits, Playstation ou Saturn, ou bien une Nintendo 64. Difficile question.

R Salut Nico. Tu es de la famille de Niiico? Non? Aucune importance. Oui, je lis tout le courrier de Consoles+. Et je dois dire qu'avec tout ce que vous m'envoyez, je n'ai pas le temps de m'ennuyer. Chaque mois, je reçois cinq fois ma taille de lettres en sacs, et presque autant de dessins. C'est un travail de fourmi, voire de nain. Il est difficile de savoir pourquoi Nintendo a préféré garder le bon vieux système de cartouche plutôt que d'utiliser le CD-Rom. Peut-être à cause des temps d'accès, qui sont un peu lents? Cet argument aurait pu être valable il y a deux ans. En effet, à cette époque, les lecteurs quadruple vitesse ou sextuple vitesse coûtaient encore très cher. De nos jours, ce n'est plus le cas. Il n'y a qu'à voir les ordinateurs PC ou Macintosh: ils sont vendus en standard avec des lecteurs CD-Rom 6x, voire 8x pour certains modèles. Le prix de tels lecteurs CD-Rom a terriblement chuté et je ne vois pas pourquoi Nintendo refuse toujours d'adopter cette technologie! Avec une telle vitesse de transfert, je peux t'assurer que le chargement est très rapide. Je ne comprends

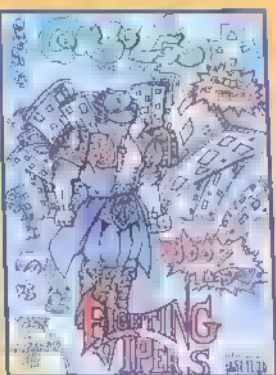
VOS MEILLEURES COUVES



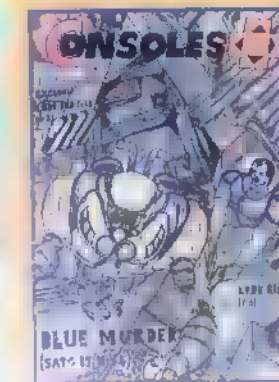
Comme c'est étrange, j'ai l'impression que les grandes vacances et cette rentrée scolaire vous ont donné la pêche! En effet, vos dessins sont tous merveilleux: je ne sais plus où donner de la tête. J'ai aussi remarqué que, de plus en plus souvent, vos couvertures comportaient des personnages de comics américains - ce qui remplit mon cœur de joie -, mais aussi des "X-Files" ("Aux frontières du réel"), ce qui me touche beaucoup. Continuez ainsi mes amis, vous êtes sur la bonne voie. Le gagnant du mois est... Loïc QUARET, de Mallégès! On applaudit...



STEVE MOHAMED (LA COURNEUVE)



YOHANN BIHAN (CONCARNEAU)



RAPHAEL HEDON (WALLERS-ARENBERG)



ERIC MUYREL (BERNIERES)

donc pas bien, moi non plus, la politique suivie de Nintendo. Ta dernière question est très embarrassante: quelle console choisir à Noël? 32 bits ou 64 bits? Ce qui est certain, c'est que, quelle que soit la console que tu choisiras d'acheter à Noël, elle te coûtera entre 1 200 et 1 500 francs. A quelques centaines de francs près, le prix n'est donc pas un critère valable pour motiver ton choix. Ce que je conseillerai, c'est de juger la qualité et la quantité des jeux réellement disponibles sur toutes ces consoles au moment de Noël, et de ne pas te fier aux prévisions de sortie (souvent fantaisistes). Compare aussi le prix moyen des jeux vendus sur chacune de ses consoles. Calcule le nombre de jeux que tu peux acheter en moyenne par mois ou par an avec l'argent que tu as ou dont tu disposeras dans l'année. Il te suffit ensuite de comparer tous ces chiffres, et ton choix sera fait. Bon courage, Nico!

VOIR MOURER ET MOURIR

Q Joan Maurer, qui habite Herrlisheim, me demande si un nouveau Mario fera son apparition sur Super Nintendo. Une question courte et simple comme je les aime.

R Salut, Joan. Le problème, avec Nintendo, c'est que l'on n'est jamais certain de ce qu'ils préparent pour l'avenir. La plus belle preuve est l'anecdote suivante: lors du salon de l'E3 qui s'est déroulé au mois de mai dernier, nous avons eu droit, sur le stand Nintendo, à la présentation du nouveau Donkey Kong sur Super Nintendo: Dixie Kong's Double Trouble. Personne n'en avait jamais entendu parler et pourtant il était bel et bien là! D'après les dernières rumeurs qui courent au Japon, Nintendo serait effectivement en train de préparer un nouveau Mario. Mais pas sur Super Nintendo! En effet, Miyamoto San, quelque peu déçu par Yoshi's

Island (il est difficile, le gars), serait en train de préparer un jeu de plates-formes 2D de Mario sur Nintendo 64! Je te laisse imaginer ce que peut donner un tel jeu avec une console aussi puissante que la Nintendo 64. Mais attention, il ne s'agit que de rumeurs. Epluche attentivement les articles de notre correspondant Kagotani San, en direct du Japon, et tu y apprendras beaucoup de choses intéressantes.

MASTER P.G, ROI DU RPG

Q Master P.G. est le roi des jeux de rôles sur console. Rien ne lui résiste et il termine chacun d'eux dans des temps record. Quel champion, ce p'tit gars! Cependant il me pose une question que beaucoup d'entre vous m'ont posée il y a de longs mois de cela. En effet, en terminant *Final Fantasy VI* sur Super Nintendo avec adaptateur (*Final Fantasy III* en version américaine), il se demande pourquoi la fin est tronquée. La console n'affiche pas toute la scène finale... Bomboy est là pour l'éclairer, aventurier.

Rsalut Master P.G.
Enchanté de parler au
plus grand aventurier
que la Terre puisse porter. Ton
problème d'affichage de fin de
jou est tout simplement dû à un
problème de compatibilité entre
la cartouche et la console de
Jeu: ton jeu est une version
américaine, donc prévu pour
tourner en 60 hertz, alors que
ta console française n'est
fréquentée qu'à 50 hertz.
Malgré le fait que tu possèdes
un adaptateur perfectionné, cela
ne change rien à ce problème. Il
y a donc un décalage entre la
musique et les images, et en
définitive, le jeu plante lors des
séquences de fin. Tu n'y peux
rien, à moins bien sûr que tu
envisages d'acquérir une
console américaine... Mais est-
ce vraiment nécessaire?

AH, J'OUBLIAIS : 90€!



**TIMIDE
MAIS SANS
COMPLEXE!**

Q Timmy est un lecteur qui habite Lyon. Il m'envoie environ douze lettres par mois, que voulez-vous il m'aime... Pour éviter de mourir étouffé sous son courrier, je vais le calmer en répondant à ses questions. Il aimerait connaître les prochains jeux de course de voitures sur Playstation. Il me demande aussi si Earthworm Jim 2 sur Playstation sera aussi réussi que sur Saturn.

RSalut, Timmy. Alors, heureux? Je réponds enfin à tes questions, et tu vas pouvoir faire des économies sur les timbres postaux! Les prochains jeux de course de voitures sur Playstation ne sont pas nombreux. Il faut dire que la rentrée scolaire a été riche en événements! Je l'ai déjà dit - mais je ne renâcle guère à me répéter pour bien me faire comprendre -, Formula One (Psygnosis) et Penny Racer (Sony) sont disponibles depuis le 13 septembre. Normalement Burning Road (Funsoft) devrait être disponible dans les jours à venir (s'il ne l'est déjà à l'heure où tu liras ces lignes), tout comme WipeOut 2097 (encore Psygnosis). Au cours du mois prochain devrait sortir le fameux Destruction Derby 2 (Psygnosis toujours) sur Playstation. Voilà qui devrait le calmer, non? En ce qui concerne Earthworm Jim 2, je ne suis absolument pas certain qu'il sera adapté sur Playstation. Il est donc impossible de te dire s'il est aussi bon que sur Saturn.

**IRIA, BLONDE,
15 ANS, 1,60 M
POUR 49 KILOS**

Q Je vous présente Iria, ma nouvelle fan. Elle a plusieurs amours dans sa vie: ses chevaux, son chien, sa Playstation et Bombo. Normal, non? Elle me demande que choisir entre Toshinden 2 ou Tekken 2. De plus, Iria dispose dans sa logithèque de WipEout, et elle se demande si elle doit acheter le nouveau WipEout ou non. Elle hésite également entre Road Rash et Extreme Games. Pour finir, elle aimerait savoir à quoi sert le port d'extension situé à l'arrière de la Playstation. Mystères que, dans ma grande galanterie, je m'empresse évidemment d'éclaircir.

R Bonjour, délicieuse Iria. Je suis heureux de t'accueillir parmi nous. Pas trop tendue? Non? Tant mieux! Tu sais, c'est toujours difficile de faire ses premiers pas dans le Courrier de Consoles+. Relax, tu verras, tout se passera pour le mieux. Tu hésites entre Toshinden 2 et Tekken 2, je te comprends. Ces deux jeux disposent chacun d'atouts non négligeables. Toshinden 2, par exemple, est graphiquement plus réussi. Les personnages sont de toute beauté: effets de transparence à gogo et apparence très réaliste. Les coups sont nombreux et variés. Tekken 2 offre quant à lui des graphismes un peu moins soignés: les personnages ont une apparence plus cubique. Mais le point fort de Tekken 2, c'est le nombre de coups et de personnages qu'il offre: vingt-cinq personnages et des dizaines de Combo d'environ dix coups! C'est fort, très fort. D'ailleurs, va donc jeter un coup d'œil au test publié dans ce numéro. Cela t'aidera beaucoup pour fixer ton choix. En ce qui concerne le nouveau WipEout, tu peux y aller les yeux fermés: il est absolument démentiel. Là aussi, le jeu est testé dans ce numéro, alors jette-toi dessus, c'est du tout bon! En revanche, le choix entre *Raid Rash* et

MÉMAIN ONT LA PAROLE

Q Jean-Marc Mémoin, dit "l'inconnu" ou "le roi des RPG" me pose une tonne de questions. D'ordinaire, je l'aurais envoyé paître dans les prairies, mais comme je suis bon prince aujourd'hui, je m'en vais lui répondre. Il me demande les dates de sortie officielle des jeux suivants:

- 1) Final Fantasy VII,
 - 2) Samurai Spirits RPG,
 - 3) Popolocrois,
 - 4) Total N61,
 - 5) Dragon Ball Z 2.
- il me demande également si une suite est prévue pour Resident Evil et Adidas Power Soccer, et si le Panda boit du Killer Juice.

**VOS DESSINS SUR
DISQUETTE OU SUR LE NE**

Comme je vous le disais le mois dernier, les personnes qui ne peuvent, ou qui ne désirent pas, m'envoyer leur matériel par la poste (ordinateur (PC, Macintosh, Atari ST ou Amiga), logiciel, CD-ROM, etc.) peuvent parvenir votre dessin sur disquette, soit par Internet, soit par courrier. Je compte Internet. Niijco se chargera de recevoir votre dessin et de le faire parvenir. Voici son adresse : niijco@imagin.fr

VOS MEILLEURES COUVES



PROFESSOR NOVEM (LE CHESNAY)



— **THE NEW YORK TIMES**



ROYAUME DE BELGIQUE



...LEOPOLDO (SEVRES)



— **CONTRAINDICATIONS** (OU LE CONTRAIRE)



— ADOLF REICHENOW —

LA BOUTIQUE DU MOIS

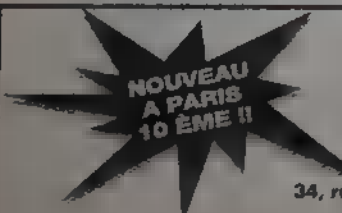
SCORE GAMES UN TOUT PETIT PAS POUR L'HUMANITE UNE ENSEMBLE POUR SCORE GAMES!

Score Games, s'agrandit et ouvre un nouveau centre de loisir multimédia face à la gare Saint Lazare au 6 rue d'Amsterdam dans le 9ème arrondissement de Paris. Son emplacement et sa surface (plus de 900m2) font de ce nouveau magasin, le rendez-vous des amateurs des jeux vidéo avec un rez de chaussée dédié aux jeux sur consoles Mega, Nintendo, Sony, JDO et Atari et un premier étage exclusivement consacré aux jeux sur micro PC et Mac. On trouvera aussi un rayon de CD-rom culturels et éducatifs destinés aux plus jeunes, un rayon Video CD Philips et même un rayon de CD roms très coquins. Les recettes du succès de Score Games sont présentes : un choix gigantesque de plus de 100 000 jeux vidéo, des offres promotionnelles toute l'année, la reprise ou l'échange des anciennes consoles et jeux vidéo, l'accueil et le conseil de professionnels qualifiés. Ouvert depuis le 27 août, l'immense magasin de St Lazare 6 rue d'Amsterdam a pour vocation de servir le plus grand public. Score Games - 6 rue d'Amsterdam - 75009 Paris - Métro St Lazare - Tél : 01 52 320 339

EXPLORA LA TRIPLE EXPLORATION!

Les aventuriers d'Explora sont arrivés dans le 10ème arrondissement pour explorer encore mieux le domaine des jeux. Leur idée est de combattre sur tous les fronts ludiques afin que personne ne soit oublié dans le bonheur de jouer. Nul besoin désormais d'aller dans différents points de vente pour trouver des jeux vidéo, des jeux de rôle ou des jeux de carte (Magic, Spellfire...). Explora conjugue tous ses talents pour satisfaire tout le monde! Le concept est d'offrir un magasin chaleureux, sans néons qui exploitent les yeux, avec une équipe de spécialistes qui savent que leur sourire est le meilleur des accueils. Explora est aussi et surtout un pôle de rencontre où les clients peuvent partager leur passion et leurs idées. Et ce de façon très concrète grâce aux tournois organisés par la boutique: tous les mois les fans de jeux de carte peuvent participer à des tournois, les accros des jeux vidéo ont aussi leurs concours réguliers dotés de nombreux prix!!! Les bonnes affaires ne sont pas oubliées car chez Explora vous pouvez revendre vos anciens jeux pour avoir les dernières nouveautés! On trouve ici de super occas sur Megadrive, Super Nintendo et bien sûr sur Saturn et Playstation. Venez vous aussi explorer cette nouvelle boutique sans tarder: un giga cadeau de bienvenue sera offert aux premiers clients et en plus vous pourrez bénéficier de 5% de remise sur les jeux neufs jusqu'au 30 octobre!!!

Explora - 34 rue des Petites Ecuries, 75 010 Paris - M° Bonne-Nouvelle Tel: (01) 45 23 00 26 Fax: 21 67 53 29



NOUVEAU A PARIS 10 ÈME !!
EXPLORA
JEUX VIDEO - CD ROM - JEUX DE RÔLES - CARTES A JOUER
Partez pour l'exploration de votre imagination!
34, rue des Petites Ecuries - 75 010 PARIS - tél: 01.45.23.00.26

-5% de remise sur les jeux neufs sur présentation de ce magazine jusqu'au 30/10/96 !

A l'occasion de son ouverture, EXPLORA vous offre des **PROMO** sur tous les jeux Saturn et Playstation neufs. EXPLORA, c'est pour vous : Les Prix, le choix, l'accueil, des concours chaque mois. Et pour les premiers clients : un magnifique cadeau de bienvenue !!!

- SATURN**
ALIEN TRILOGY
ATHLETE KING
BUST A MOVE 2
CASPER
DESTRUCTION DERBY
EARTHWORM
JIM 2
PROJECT X2
LOADED
NIGHT
SKELETON WARRIORS
SPACE HULK
STORY OF THOR 2
VIRTUA FIGHTER KIDS

- PLAYSTATION**
ANDRETTI RACING'97
BUST A MOVE 2
CASPER
OLYMPIC GAMES
OLYMPIC SOCCER
CHRONICLES OF THE SWORD
CRASH BANDICOOT
DIE HARD TRILOGY
EXHUMED
FADÉ TO BLACK
FINAL DOOM
FORMULA ONE
MORTAL KOMBAT TRILOGY
TEKKEN 2
TIME COMMANDO
WIPEOUT 2097

- 3DO**
BUST A MOVE
CASPER
OLYMPIC GAMES
OLYMPIC SOCCER
PC CD-ROM
DEADLOCK
DUNGEON KEEPER
GRAND PRIX 2
MEGA RACE 2
QUAKE
SYNDICATE WARS
TIME COMMANDO

REVENDEZ VOS JEUX AU MEILLEUR PRIX. GRAND CHOIX DE JEUX 32 BITS D'OCCASION.

EXPLORA, c'est aussi un spécialiste des Cartes à jouer (Magic, Spellfire...) et de jeux de Rôles.

X-Files 3ème saison !!!
Poster, T-Shirts ect...

GRAND CONCOURS 32 bits !
Chaque mois, le jeu du moment pour un concours en magasin avec des lots à gagner !!!
Inscription sur place.

EXPLORA
34, rue des Petites Ecuries
75 010 Paris
Tél: 01 45 23 00 26

AMIE LE PRO
Les Pros d'Amie dédiés aux consoles et aux micros cherchent un vendeur technicien PC pour leur boutique parisienne. Expérience souhaitée de course. Envoyez votre CV à Amie Le Pro, 11 boulevard Voltaire, 75 011 Paris. Tel: 43 57 48 20

TRY A GAME

La boutique de Max

Salut à tous, c'est Max! Retourner à la boutique, c'est vraiment pas cool surtout quand on voit la tête de Max... Imaginez Frankenstein reconverti en prof de Maths... L'an ci froid dans le dos rien que penser! Comme je plus à l'école n'est pas loin, tout ça me donne le cafard... Heureusement, j'ai trouvé un vrai fleau qui me redonne le moral et me fait arrêter de geindre sur mon triste sort: quand j'ai un coup de blues, je file direction Try a Game Vaugirard pour me décaler et trouver de nouveaux jeux. Et comme toujours, je retrouve tout le monde avec le sourire qui m'a toujours manqué. Je reviens dans les jeux d'occas vraiment pas chers, je m'achète les nouveautés en ville (Formula One, Tekken, Die Hard, Sampras...) et ça me donne une super pêche!!! J'ai même été prendre l'air du large à Saint Malo le week-end dernier et j'ai ramassé une mega vague qui a directement projeté mon surf dans la nouvelle boutique Try a Game à Saint Malo! C'est la copie conforme de la boutique de Paris avec des vendeurs hyper sympas. Alors, en cas de blues, faites comme moi et venez surfer dans le monde de Try a Game! En vous attendant, j'essaye toutes les nouveautés qui viennent d'arriver!!!

Try a Game Vaugirard - 25 rue Peclet - 75015 Paris
Tél: 40 45 02 02 - Fax: 40 45 70

try a game

VAUGIRARD
LE SPECIALISTE DES JEUX VIDEO D'OCCASION
25 rue Peclet - 75015 PARIS
TEL: 01 40 45 02 02 FAX: 01 40 45 70 34

SATURN*	JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE*	PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F ATHLETE KING 99 F BUST A MOVE 2 99 F CASPER 99 F DESTRUCTION DERBY 99 F EARTHWORM 99 F JIM 2 99 F PROJECT X2 99 F LOADED 99 F NIGHT 99 F SKELETON WARRIORS 99 F SPACE HULK 99 F STORY OF THOR 2 99 F VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F	JEUX 32 BITS ALIEN TRILOGY 99 F ATHLETE KING 99 F BUST A MOVE 2 99 F CASPER 99 F DESTRUCTION DERBY 99 F EARTHWORM 99 F JIM 2 99 F PROJECT X2 99 F LOADED 99 F NIGHT 99 F SKELETON WARRIORS 99 F SPACE HULK 99 F STORY OF THOR 2 99 F VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F	ALIEN TRILOGY 99 F ATHLETE KING 99 F BUST A MOVE 2 99 F CASPER 99 F DESTRUCTION DERBY 99 F EARTHWORM 99 F JIM 2 99 F PROJECT X2 99 F LOADED 99 F NIGHT 99 F SKELETON WARRIORS 99 F SPACE HULK 99 F STORY OF THOR 2 99 F VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

SUPER NINTENDO*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

MEGA DRIVE*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F
NIGHT 99 F
SKELETON WARRIORS 99 F
SPACE HULK 99 F
STORY OF THOR 2 99 F
VIRTUA FIGHTER KIDS 99 F

PLAYSTATION*
ALIEN TRILOGY 99 F
ATHLETE KING 99 F
BUST A MOVE 2 99 F
CASPER 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
EARTHWORM 99 F
JIM 2 99 F
PROJECT X2 99 F
LOADED 99 F

TOTAL A PAYER =

Exemplaires envoyés par poste : 6 exemplaires envoyés par avion : 000 francs 00 centimes

Pour régler :

- ☐ chèque
- ☐ mandats lettre

A l'ordre de **CLUB DANES DIRECT**

Attention ! Pour 2 articles et plus, devez les 30 € signer ?

A recevoir, sans autre paiement, sous enveloppe adressée à :

CLUB DANES DIRECT

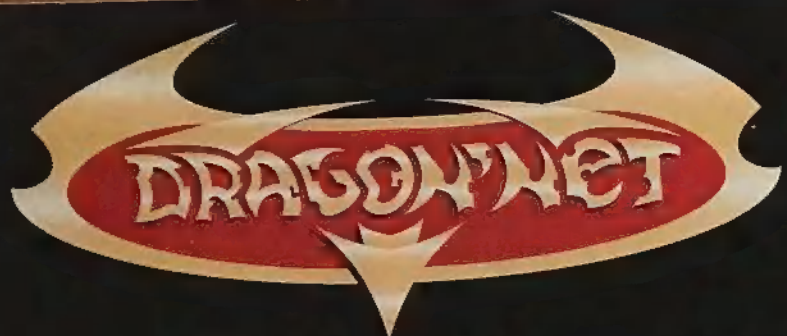
Rue du Frayreux - 92700 Levallois - Tél. 01 42 81 02 70



COMMANDES
E DE LA RÉPUBLIQUE -

BONNE LECTURE !

**CONSOLE GAMES C'EST ENCORE ET TOUJOURS
NEOGEO, NEO CD, 3DO, NEC, JAGUAR, GB, GG,
MEGADRIVE, SUPERNINTENDO:
téléphoner pour les nouveautés
ET DEPUIS PEU PC CDROM
BIEN SUR NOUS N'OUBLIONS PAS LES FANS DE
JAPANIMATION**



Le jeu qui déchaîne les Passions



• 3 Super lots pour une valeur globale de 50000F

CHAMPIONNAT DE FRANCE 1996

Revendeurs contactez-nous
"42 77 91 84"

DÉCEMBRE 96
INSCRIPTION AU CHAMPIONNAT DE FRANCE "DRAGONNET"

Nom:
Prénom:
Age:
Adresse:
Ville: Cd. Postal:



Coupon à renvoyer à
VLB ÉDITIONS
64 Rue de Turbigo 75003 PARIS

VPC : 16 /1 45 92 65 24

CRÉATION GRAPHIQUE LA CONSULTANT : TEL 43 53 33 24

PARTENAIRE OFFICIEL POUR LE CHAMPIONNAT 96. Difiniet Micro

ALLIANCE GAMES

OSONS !

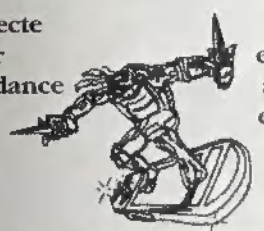
Super les vacances, le boulot que l'on a eu ! Vous êtes tous super sympa et de plus en plus nombreux, clients et revendeurs, bien sûr ! Alors nous lançons aujourd'hui un appel historique hic (excusez le cola, il y a des bulles). APPEL DU 30 septembre 1996 : Revendeurs, clients, Alliances Games est la petite chaîne qui deviendra grande ! OSONS TOUS ENSEMBLE : OSONS les prix les plus compétitifs pour nos clients. OSONS les meilleurs reprises pour eux. OSONS les supers conseils. OSONS l'amabilité et l'accueil. OSONS la possibilité d'essayer les jeux dans les boutiques. OSONS des frais publicitaires très réduits pour tous les magasins (- de 1.000 F par mois TTC). OSONS des remises supplémentaires chez nos grossistes. OSONS une assistance technique pour les nouveaux magasins adhérents. OSONS pour les magasins le retour des produits invendus. OSONS travailler avec des grossistes super sympa et ne pas avoir de frais d'envoi et de jeux en retard (1 jour ça compte). OSONS rassembler plus de 100 boutiques pour l'an 2000 (80 étant dépassé on a pené à 100). MAGASINS ET CLIENTS : OSEZ LE CHANGEMENT. Finalement revendeurs et clients OSEZ NOUS REJOINDRE.

Nos prix sont hyper intéressants mais faut pas exagérer quand même! Des erreurs dans notre publicité du mois dernier ont pu vous faire croire au miracle. Certes vous trouverez chez nous les jeux Nights, Formula One et Tekken 2 à moins de 400F mais si vous désirez le volant pour jouer à Formula One, le Sniper pour Tekken 2 ou le pad analogique pour Nights, c'est forcément plus cher! Sinon la maison ferait faillite!!! Désolé les Consoleux, toutes nos excuses et merci de votre compréhension pour ces petites erreurs de prix.

Contact : Alliance Games 47 20 31 32 Monsieur Guiller.

LE MAGASIN DES JEUX VIDEO

Vente directe
ou par
correspondance



Versions
européenne
américaine
et japonaise

CRAZY GAMES

RUE DE LA GARE 32 - 1110 MORGES - SUISSE

Sony Playstation
Sega Saturn, Megadrive
Super Nintendo, Ultra 64
Game Boy
PC CD-Roms, Accessoires Internet
Manga's
Fin de stock : 3DO, Neo Geo, 32X



SUISSE
Tél + Fax : (021) 801 24 38

SERVICES +



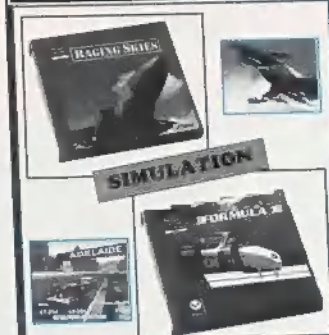
ALLIANCE GAMES

Par correspondance ou en magasin. Nous achetons cash ou en bon d'achat vos consoles et jeux 16 ou 32 par chèque en 48 H. Appelez vite nos agences

Bientôt ouvertures
PAU-PARIS-LA ROCHELLE

Auxerre	STAR GAMES 105 rue de Paris 89000	03 86 51 11 93
Blois	MICRO FUN 48 rue beauvoeur 41000	02 54 74 44 53
Bourges	ANTICIP'S 9 rue d'Auron 18000	02 48 24 46 72
Cannes	CYBER FUN 73 bd Carnot 06400	04 93 68 90 60
Chartres	HIGH SCORE Galerie France 28000	02 37 21 21 08
Chateauroux	ALLIANCE Galerie victor hugo 36000	Tél en cours
Nevers	AR GAMES 94 rue Mitterand 58000	02 86 57 17 31
Port Aulnay	MILENA 310 rue A. Briand 47500	02 32 57 02 23
Tours	LINK 222 Av. de grammont 37000	02 47 20 31 32

Coup de Coeur



SIMULATION

Consoles

Playstation
+1 jeu**
+1 Memory
2 Manettes
PRIX CHOC

SATURN +
ACTION
REPLAY
+1 JEU
PRIX CHOC

Occasions 16 BITS

Megadrive 199 F*
Supernintendo 299F*
à partir de

Reprise de vos jeux

Saturn et playstation
jusqu'à 200 F suivant
le titre pour l'achat
d'un nouveau

CD ROM PC

Megarace 2
Quake
'z'
Warhammer

Carterie - k7 vidéo

Xfile- Magic -
Starwars
K7 VIDEO

Dépôt-vente gratuit
Dans certains magasins NC

Nos prix d'achat sont valables jusqu'au 31/12/96 pour éviter les erreurs, et dans la limite des disponibilités. Tous les produits sont déposés par leur propriétaire.

THE ORIGINAL
Micro Machines
SCALE MINIATURES

V3

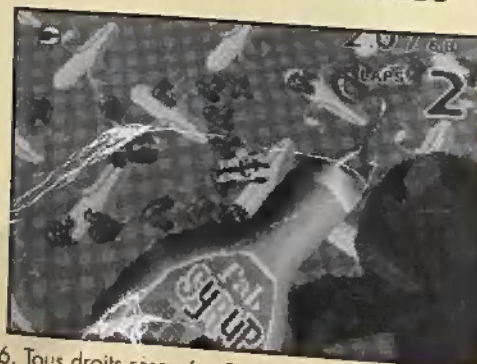


Retrouvez très bientôt votre course auto préférée plus rapide et hallucinante que jamais. Le réalisme des images 3D, la multiplicité des circuits et des véhicules vont vous scotcher à vos sièges baquets.

Accélérations et sensations garanties.



Codemasters



© The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited ("Codemasters") 1996. Tous droits réservés. Codemasters, Micro Machines™ V3 sont des marques déposées de Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters utilise la marque Micro Machines™ sous licence par The Codemasters Software Company Limited. Micro Machines™ est une marque déposée de Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters n'est pas affilié à Lewis Galoob Toys Inc. Sega et Saturn sont des marques déposées de Sega Enterprises Limited. "PS" et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.